
GÉNÉRATION 4
GÉNÉRATION 4
GEN4
Le meilleur des jeux micro
CD-Rom PC & Mac
650 mégas de démos et de vidéos pour votre PC et votre Mac !
N°77 - Mai 95 - 35 francs
LONDRES
TOUS LES HITS 1995
24 pages de reportage
GAGNEZ UN PENTIUM !
TANK COMMANDER
UN JEU CANON !
FULL THROTTLE
L'AVENTURE PLEIN GAZ !
SOLUCES
Bioforge
Dark Forces
ENFIN RETROUVÉ !
LOST EDEN
Une publication PRESSIMAGE©
M 4681 - 77 - 35,00 F


AN INTERACTIVE
BINARY ILLUSIONS
ADVENTURE

AMAZONE QUEEN

Atterrissage forcé en pleine aventure !



NIVEAUX DE DIFFICULTÉ PROGRESSIFS · PLUS DE 40 PERSONNAGES

EFFETS SONORES ÉPOUSTOUFLANTS · PLUS DE 100 ENVIRONNEMENTS GRAPHIQUES DIFFÉRENTS

VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE [TEXTES ET VOIX EN FRANÇAIS SUR LE CD ROM]

DISPONIBLE SUR PC, PC CD ROM ET BIENTÔT SUR AMIGA

WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

Sommai

PREVIEWS P. 40

ZE LONDON ECTS

Si vous connaissez GEN4 depuis quelques temps, vous savez déjà ce qu'est l'ECTS de Londres. Si ce n'est pas le cas, sachez que c'est simplement le plus gros rendez-vous européen du marché de la micro-informatique de loisirs. Cette fois-ci, on a décidé de décortiquer l'événement en nous attardant un peu plus que d'habitude sur les produits annoncés. Résultat des courses : 24 pages de previews sur des produits définitivement ancrés sur le PC CD-Rom et des surprises de taille comme les premières images du prochain jeu d'Éric Chahi : Heart Of Darkness


P. 42


P. 54


P. 68

re n°77

TESTS P. 72

FULL THROTTLE

Ça y est ! Il est là ! Alleluia, sonne la digue dindon ! Lucas nous a fait l'insigne honneur de nous présenter son nouveau jeu d'aventure, qui vous mettra dans la peau d'un biker pur et dur (genre tatoué, avec des bolocks comme des melons). Pour les habitués de Lucas, de petites surprises au tournant...

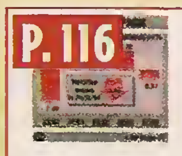
P. 76



A IV NETWORKS

Un jeu en collaboration avec France Info et Les Échos. Vous souvenez-vous de A-Train ? Non ? Ha bon... Alors imaginez que vous vous retrouvez à la tête de la troisième plus grosse multinationale du monde avec, pour but, de reprendre les choses en main, suite à la disparition de son PDG. Gérez des trains, des OPA, des fluctuations boursières, des constructions d'immeubles, and so on...

P. 116



les Echos

Le Quotidien de l'Économie

Le groupe A IV dévoré par son principal concurrent!

- Michel Barnier souhaite déboucher 700 sites en France Lire page 10
- Médicaments revers américain pour RP-Rorer Lire page 11
- Aérien : Amadeus absorbe l'américain System One Lire page 14
- La SNCF à la ... Lire page 17



ÉDITO

C'est bon mais c'est court !



Allons bon ! Les jeux micros sont en plein renouveau, les consoles s'enlisent, le CD-Rom qui offre déjà des capacités de stockage énorme semble devoir exploser prochainement en doublant, voire triplant ses possibilités, le marché PC s'étoffe de jour en jour (l'année dernière, il s'est vendu plus d'ordinateurs que de voitures dans notre beau pays) et pourtant on se trouve face à un problème. Parce que c'est bien un problème, et de taille dont il s'agit : la durée de vie des produits que l'on nous propose...
Certes, les produits phares sont de plus en plus beaux. D'accord, on en prend plein les mirettes pendant tout le jeu. Ok, on reste cloué à son fauteuil du début à la fin. Seulement voilà : cette fin dont on parle se rapproche de plus en plus dangereusement du début dudit produit. Auparavant, pour un bon gros jeu d'aventure, il fallait bien compter une vingtaine, voire une trentaine d'heures à un joueur confirmé pour parvenir à ses fins. Désormais, lorsque l'on atteint les quinze heures, c'est Noël !
Un calcul simple : Full Throttle, environ 400 Frs - douze heures. Lost Eden environ 300 Frs - huit heures. Cela nous donne du 0,55 Frs la minute pour FT et du 0,62 Frs pour Lost Eden. En comparaison, un joueur de même niveau sur borne d'arcade, qui met dix francs dans une machine, va jouer un quart d'heure facile. Cela lui donne du 0,75 Frs la minute de jeu, mais lui, il n'a pas dépensé 10 000 Frs pour l'achat d'un ordinateur...
Ne nous emballons cependant pas, tous les jeux ne suivent pas encore cette voie dangereuse. Il existe des tas de solutions pour sortir de l'impasse. Soit la durée de vie des jeux augmente sensiblement (et rapidement), soit le prix des produits baissent, soit les joueurs deviennent mauvais pour pouvoir jouer plus longtemps...
Messieurs les éditeurs, la balle est dans votre camp.

Olivier Canou

P. 86



LOST EDEN

Cryo, le spécialiste français de l'image de synthèse ludique nous sort sa création tant attendue. Vous allez devoir reformer les anciennes alliances hommes-dinosaures pour contrer l'avance musclée de tyranosaures renégats. Bon courage...


Dragon's Games
DISTRIBUTEUR OFFICIEL SEGA,
GROSSISTE SPECIALISE, ANNONCE RESERVEE AUX REVENDEURS
Des Prix d'enfer !
BOOSTER & STARTER MAGIC
DAYTONA USA SATURN
MANGA COULEUR DU N°1 AU 14
CARDASS STATION
VIDEO DBZ 1 AU 12 FRANÇAIS
TEKKEN JUMPING FLASH ! GUNNERS HEAVEN PSX
NEWS !
FILM COLLECTION SURPRISE
FIGURINES A PEINDRE OTAKU
NBA COLLECTION SERIE 1 & 2 FR & US
HERO COLLECTION 3
CHRONO TRIGGER SFC
FIGURINES A MONTER SD GUNDAM
SUPER BATTLE COL. N°1 à 16
ACTION KIT N°1 à 6
MANGA NOIR ET BLANC
DRAGON BALL Z 5 RPG
CARDASS DP 22 & PL 13
SURPRISE PART 26
FIGURINES A MONTER MACROSS
DRAGON'S GAMES : Tél. : 33.(1).69.84.71.09 - fax : 33 (1).69.84.71.19


Dragon's Games
Des Prix d'enfer !
GROSSISTE SPECIALISE, ANNONCE RESERVEE AUX REVENDEURS
DISTRIBUTEUR OFFICIEL 3DO, PC CD ROM... ELETRONIC ARTS, VIRGIN...

CD-ROM GEN4

DES DÉMOS À LA DOUZAINE

DÉMO SUR CD

Nos as de la négociation (Didier et Stéphane) sont parvenus à vous dégoter des démos aux petits oignons ce mois-ci, avec des hits comme Bioforge, Lost Eden ou l'adaptation PC du formidable Tower Assault de Team 17. Toujours pas de menu pour l'installation des démos ! On est désolé. Stéphane a dû se faire hospitaliser après s'être enfermé dans son bureau et auto-flagellé tout un week-end. Mais rassurez-vous, l'interface ne devrait pas tarder, les rédacteurs ayant muni le siège d'Olivier d'un dispositif d'éjection à distance. Pas de TVCD non plus ce mois-ci, mais trois vidéos et l'annonce du prochain TVCD, qui promet d'être épique avec un reportage complet en direct de l'ECTS de Londres !

LES DÉMOS PC

Toutes ces démos s'installent sur disque dur ou se lancent à partir du CD à l'aide d'une commande *.BAT située à la racine du lecteur CD (D :). Il suffit donc de l'exécuter... sous Dos et non sous Windows, comme de petits malins se sont amusés à le faire pour ensuite se plaindre qu'aucune démo ne fonctionnait. La seule exception à cette règle est la démo de Last Dynasty qui fonctionne, elle, uniquement sous Windows.

• BIOFORGE (ORIGIN/UBI SOFT)
Je ne vous ferais pas l'injure de vous dire qu'il s'agit du dernier Origin testé le mois dernier et second produit depuis WingCo3 à avoir obtenu un Gen d'Or avec notre nouvelle notation. Pour installer cette démo (10 Mo) dans un répertoire BIOFORGE et créer un providentiel BIOFORGE.exe, lancez BIOFORGE.bat.

• CREEP CLASH (47TEK)
Après avoir exécuté le CREEP.bat, suivez à la lettre (Y pour « oui » et N pour « non ») les questions qui vous sont posées, dont « Voulez-vous conserver l'actuelle configuration ? » à laquelle vous répondrez négativement, pour choisir les touches clavier qui vous conviennent.

• DARKER (PSYGNOSIS)
Entièrement en anglais, cette démo jouable du dernier simulateur Psygnosis vous place aux commandes d'un Caero Fighter à l'aide duquel vous devrez descendre les vaisseaux Halon. La commande < Entrée > vous permet d'accélérer et je vous laisse le soin de découvrir celle permettant de tirer. Pour accéder à ce jeu, lancez DARKER.bat.

• JETSTRIKE (SHADOW SOFTWARE)
La commande JETSTRIK.bat créera sur votre disque dur un répertoire JETSTR (2Mo), à partir duquel vous exécuterez CONFIG.exe pour configurer votre carte sonore et JS pour sélectionner l'un des vingt avions à vous être proposés. Jouable à l'aide des touches de direction, ce shoot'em up horizontal permet même au pilote du dimanche de s'éjecter avec la touche < E >.

• JUNGLE STRIKE (GREMLIN)
La suite de Desert Strike vous place à nouveau aux commandes d'un hélicoptère pour hélitreuiller des otages et kaboomer des bases ennemies. La phase JUNGLE.bat consommée, à vous le plaisir de la déforestation. Les touches à utiliser sont les suivantes : < F1 > pour la carte, < F2 > pour l'énoncé de la mission, < F3 > pour les statuts, < X > pour envoyer des missiles, < C > pour mitrailler et < Escape > pour faire apparaître le menu des options. Le grappin s'active automatiquement si vous êtes au-dessus d'un otage.

• LAST DYNASTY (SIERRA/COKTEL VISION)
Lancez Windows puis le gestionnaire de fichiers, sélectionnez ensuite l'unité attribuée à votre CD-Rom pour exécuter le seul SETUP.exe présent à la racine du CD. La démo s'installe alors sur votre disque dur (1,2Mo) dans le répertoire SIERRA\LASTDEMO.

• LOST EDEN (CRYO/V. I. E.)
Plus facile d'utilisation qu'un magnétoscope, le dernier Cryo ne nécessite qu'un minimum d'explica-



▲ *Virtual Pool.*



▲ *Rebel Assault 2.*

MO sur votre disque dur, renfermant le fichier NOCTDEMO. Jeu d'aventure classique, Noctropolis se joue à la souris, le bouton droit faisant apparaître l'interface du jeu, et en français SVP !

•PYROTECHNICA (PSYGNOSIS)
Cette simulation inspirée du vieil Interphase se joue au clavier à l'aide des commandes < Espace > pour tirer, < ? > (clavier Azerty) pour visionner la carte, < E > pour passer en vue extérieure et les touches de fonction < F1 >... pour changer d'arme. Et si la commande PYRO.bat n'installe pas la démo, elle vous permet au moins d'y jouer.

•REBEL ASSAULT 2 (LUCASARTS/UBI SOFT)
Non jouable, cette courte introduction vous donne un aperçu du prochain LucasArts inspiré de la trilogie Starwars. Tout ça en échange d'un simple REBEL2.bat !

•SENTOO (47TEK)
La procédure de configuration est identique à l'autre jeu de combat en 3D : Creep Clash, au fichier de lancement SENTOO.bat près.

•STRIP POKER PRO (INTERACTIVE PICTURES)
Hé, hé, hé. La meilleure démo du mois sans conteste, mais n'essayez pas comme Bruno de chercher les fichiers graphiques sur le CD, ils sont codés. Pour déshabiller Nadia, vous devrez exécutez le fichier STRIP.bat, maîtriser l'art du bluff et surtout rester concentré !

•TOWER ASSAULT (TEAM 17)
Une fois l'épreuve TOWER.bat surmontée, suivez les instructions du menu d'installation (chemin, carte sonore) de cette très longue démo jouable. Ce fichier créera, sur votre disque dur, un répertoire GAMES\TOWER (1,5 Mo) et vous pourrez jouer à l'adaptation PC de ce hit Amiga, signé Team 17, en lançant le fichier d'exécution TA. La démo de ce jeu d'arcade inspiré de Gauntlet débute dans la zone civile niveau 2 et vous propose de massacrer de l'Alien.

•VIRTUA GOLF (CORE DESIGN)
« Mais ils l'ont déjà passée cette démo ! » Oui, mais ce n'est pas la même. Celle-ci vous permet de jouer en Multijoueurs et surtout ne dérive pas la trajectoire de la balle près du drapeau. Pour jouer à Scottish Open (pas d'installation), un GOLF.bat suffira amplement.

•VIRTUAL POOL (INTERPLAY/UBI SOFT)
Génial ! Ce jeu est génial et nous attendons avec impatience une version testable. Après avoir lancé POOL.bat, le jeu vous demandera de sélectionner votre carte graphique. Si vous hésitez, choisissez l'option 21 pour une détection automatique. Sélectionner ensuite la lettre C dans le menu de départ pour avoir accès à la liste des touches.

•WARRIORS (ATREID CONCEPT/MINDSCAPE)
Une fois la commande WARRIORS.bat exécutée, vous avez le choix entre une installation complète (38 Mo) ou minimale. Cette démo jouable s'installe dans le répertoire WAR, se lance avec le fichier WAR et ne fonctionne que si vous avez une carte vidéo SVGA et de la mémoire EMS. Vous pouvez jouer tout seul ou à deux avec Zia et Meatball dans le décor The Gate. Lancez la commande INSTALL du répertoire WAR créé sur votre disque dur, pour configurer votre carte sonore.

•XCOM2 : TERROR OF THE DEEP (MICROPROSE)
Il y a eu un petit problème lors du transfert de cette superbe démo sur le CD. Il s'en suit une manœuvre un peu délicate : il faut recopier tout le répertoire XCOMDEMO sur votre disque dur. Une fois cela fait, allez sur votre disque dur dans le répertoire UNITS et cherchez les fichiers BREATH_1.PCK et BREATH_1.TAB. Le problème vient du tiret qui doit être «-» et pas «_». Renommez donc les fichiers grâce à la commande suivante :
ren BREATH_1.PCK BREATH-1.PCK, puis
ren BREATH_1.TAB BREATH-1.TAB.
Bien entendu, vous pouvez renommer un fichier uniquement si celui-ci se trouve sur disque dur. Et

CONCOURS : GAGNEZ UN PENTIUM 90 !

Au cours d'une réunion, nous avons tenté d'améliorer encore GEN4 et ainsi vous satisfaire au-delà même de vos espérances, mais voilà... il avait déjà tout pour lui. Un rédacteur a alors proposé d'offrir un Pentium à chaque lecteur, mais menacé de ne plus recevoir de salaire jusqu'à la fin de ses jours, il a finalement opté pour la solution proposée aujourd'hui.

Afin de pouvoir participer au tirage au sort, veuillez nous retourner les bonnes réponses aux quatre questions posées ci-après (accompagnées de vos coordonnées), avant le 15 juin 1995 à l'adresse suivante :
Concours Pentium GEN4 77, 5/7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex

QUESTIONS

Question N°1 : De quel jeu était tiré la couverture du N°44 ?
A Goal
B Darkseed
C Bat2

Question N°2 : Parmi ces trois solutions complètes, laquelle n'est jamais passée dans GEN4 ?
A Alone In The Dark 2
B Monkey Island 2
C Inca 2

Question N°3 : À partir de quel numéro, GEN4 a-t-il possédé son propre CD de démos ?
A 72
B 73
C 74

Question N°4 : Combien de transistors un P6 contient-il ?
A 12 millions
B 16 millions
C 20 millions

Le gagnant sera tiré au sort parmi les bonnes réponses. Résultat dans le numéro 79.

Concours PENTIUM GEN4 77

Question N°1	Question N°2	Question N°3	Question N°4
❒ A	❒ A	❒ A	❒ A
❒ B	❒ B	❒ B	❒ B
❒ C	❒ C	❒ C	❒ C

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
.... Code postal : ....
Ville : .... Pays : ....
Tél. : .... Signature (des parents pour les mineurs)

voilà. Il ne reste plus qu'à vous mettre à la racine du répertoire XCOMDEMO de votre disque dur et à taper TFTD, à paramétrer le son et ça marche !

LES VIDÉOS

Si vous avez déjà visionné une émission GEN4 Live et installé Video For Windows, il vous suffit de cliquer sur l'icone Media Player du groupe Accessories avant de sélectionner l'option « parcourir » pour trouver le répertoire VIDÉOS du CD et lancer les trois fichiers AVI accessibles. Les autres, les bleus, il leur faudra installer Video For Windows en exécutant (sous Windows évidemment) le fichier SETUP.exe du répertoire VFW, avant de se reporter aux instructions données précédemment.

- Reportage « Les jeux virtuels »
- Reportage « Doublage des jeux »
- Bande annonce « Prisoner Of Ice »

DIVERS

•DREAM ON 3D JUNIOR (ADEPT DEVELOPMENT)

Un utilitaire pour vous exercer au virtuel, donné dans sa version complète, testé et expliqué par nos amis du magazine PC FUN (N°4). Sur l'unité attribuée à votre CD-Rom, accéder au répertoire DREAMON et lancer la commande INSTALL.exe (4 Mo).

LES DÉMOS MAC

Sur les huit démos/sharewares Mac du mois, trois doivent être copiées sur le disque dur pour se lancer correctement ; toutes les autres fonctionnent à partir du CD.

•APEIRON (AMBROSIA SOFT)

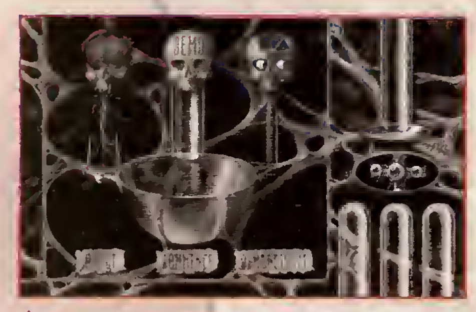
À l'intérieur du répertoire APEIRON, vous trouverez un icone se présentant sous la forme d'une chenille verte « photomatonée ». Ce sympathique shoot'em up vous oblige à déstructurer une chenille (pas toujours verte) avant que celle-ci n'atteigne le bas de l'écran et vous détruise. Attention aussi aux ennemis.

•JEWELS OF ORACLE (DISCIS KNOWLEDGE RESEARCH)

La démo de Jewels (véritable compilation de puzzles infernaux, testée dans sa version finale dans le prochain numéro) vous propose de résoudre le casse-tête des Chevaux d'Asva. L'objectif étant de reformer une figure composée de pièces sur lesquelles sont dessinées des moitiés de chevaux de couleurs différentes. À vous de déplacer les pièces (sélectionnez la pièce et maintenez le bouton de la souris appuyé en la déplaçant) et de les tourner dans le sens souhaité (un simple clic). Lancez le fichier HORSES OF LAVA du répertoire JEWELS OF ORACLE.



▲ *Strip Poker Pro.*



▲ *Troubled Souls Demo.*



▲ *Lost Eden.*

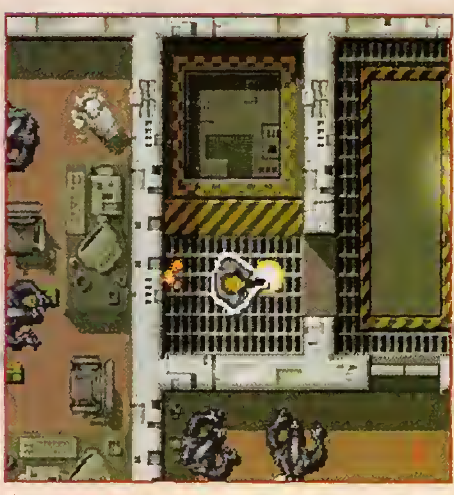


▲ *Warriors.*

RESPONSABILITÉS

La disquette et le CD ont été contrôlés avec les derniers programmes anti-virus et aucun virus connu n'a été détecté.
Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standard. Cependant aucune garantie ne peut être donnée contre un dysfonctionnement éventuel, un quelconque dommage ou une perte de données. GEN4 s'engage à échanger les disquettes et CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur la disquette et le CD.
Tout CD ou (disquette) défectueux suivant ce critère peut être retourné en expliquant le dysfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes à :

GÉNÉRATION 4
Service Disquette/CD-Rom
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Cette offre est valable jusqu'au 15 juin 1995.



▲ *Tower Assault 2.*

•SPACE MADNESS (HIGH RISK VENTURES)

Pour avoir accès à cet amusant shoot'em up (type Bosconian), vous devez copier le répertoire SPACE MADNESS (1,5 Mo) sur votre disque dur avant d'exécuter le fichier SPACE MADNESS DEMO. Le jeu utilise les touches < Alt > et < Pomme > pour tirer, < Shift > pour activer le bouclier de protection, < A > (clavier Azerty) pour avorter la partie, le pavé numérique pour choisir une direction et la touche < 5 > pour accélérer. Dans le menu d'options, utilisez les touches du clavier et non la souris pour débuter une partie ou accéder à la doc.

•TROUBLED SOULS DEMO

Copier le répertoire TROUBLED SOULS DEMO (2,5 Mo) sur votre disque dur et lancer le fichier du même nom pour accéder à ce sympathique jeu de réflexion inspiré de Tetris. Pour en comprendre le principe, rien de plus simple, le jeu se charge de vous donner une leçon sous la forme d'une démonstration commentée.

•ZONE OF AVOIDANCE

ZOA est un excellent shoot'em up 3D vous proposant de défendre votre vaisseau mère (ayant la forme du vaisseau circulaire d'Ulysse 31, le dessin animé avec Nono le p'tit robot) contre des assaillants plus ou moins agressifs. Entièrement jouable à la souris, vous ne pourrez savourer cet excellent jeu qu'après avoir copié le répertoire ZOA sur votre disque dur et cliquer sur l'icone ZOA DEMO. ■



▲ *Jungle Strike.*

HERETIC



Fans d'Heretic, en attendant le deuxième volet, nous avons décidé de sauver une partie de vos ongles... en vous fournissant une soixantaine de nouveaux niveaux réalisés par des amateurs éclairés. Vous pourrez en obtenir une description en lançant le fichier Menu (assurez-vous que votre driver Ansi.sys soit présent) ainsi qu'un classement de ceux-ci que notre professionnalisme nous obligeait à effectuer (justification officielle pour être resté scotché tant de temps devant nos moniteurs). Pour jouer, copiez d'abord tous les fichiers wads sous votre répertoire Heretic en lançant le fichier Instawad.bat. Sachez que la commande pour lancer un niveau externe est : heretic -file nomdu.wad. Toutefois afin de vous éviter de retaper ceci à chaque fois, nous avons joint un utilitaire UltraLaunch qui vous permettra de lancer tous vos Wads directement. En parlant d'utilitaires, voici la liste de tout ce qui pourra stimuler votre talent créatif :

• New Wads Tools V1.3
NWT est un puissant éditeur grâce auquel vous pourrez modifier les sprites du jeu, certains graphismes, exporter et importer des sons. Bref, un régal !

• Dm2con
Inutile d'archiver vos wads pour Doom d'un air nostalgique, dm2con va vous apporter du baume au cœur. Il ne permet ni plus ni moins que de convertir vos Wads pour Doom en Wads pour Doom2 et Heretic !

• R2trn
Lassé de se tromper entre Qwerty et Azerty lors de la saisie des cheats codes ? Bons princes, nous vous offrons un trainer fort utile.

• Heep
Les niveaux originaux c'est sympa, mais créer soi-même les siens, c'est mieux ! Basé sur le code source de Deu, Heep est un éditeur de niveaux très puissant. D'ailleurs, nous vous encourageons à nous envoyer vos créations originales ! (Attention, elles subiront un test impitoyable de plusieurs heures).

• UltraLaunch V1.0
Bon pour le lancement direct et garder ses statistiques, visualiser les plans auparavant, etc. Lors d'une première utilisation, appuyez sur Insert pour insérer vos nouveaux niveaux.

• Jeset138
Un serial driver plus puissant que celui fourni dans le jeu original.

• Sirdoom
Vous travaillez chez France Telecom ? Oui ? Bonne nouvelle, voici un utilitaire pour jouer à quatre par modem.

• Hfdeh
Si Heep ne vous suffit plus, passez à hfdeh un autre éditeur de niveaux basé lui aussi sur Deu.

Enfin, dans le répertoire/Aides vous trouverez des fichiers textes répondant aux questions que vous pouvez encore vous poser. Allez en bonus, voici un code qui fera la joie de tous vos amis : IDDQD !

• Aux armes, citoyens !
Blaster du Golem vous plaît, nous aussi (inutile de jouer les vierges effarouchées). Afin de permettre à la communauté des fous furieux d'Heretic d'évoluer dans d'autres espaces encore plus mal fréquentés, nous vous lançons un poignant appel pour nous envoyer vos réalisations ! Allez... faîtes un petit effort, soyez méchants, inhumains quoi ! ■

LA DISQUETTE GÉNÉRATION 4

Ne manquez pas le mois prochain nos démos jouables exceptionnelles et surtout gratuites, grâce au coupon présent sur cette page. Il suffit de cocher le format désiré, d'y inscrire LISIBLEMENT vos coordonnées et de nous l'envoyer à l'adresse suivante : Disquette GEN4 N°78, 5-7 Rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Et voilà, vous recevez chez vous la démo pour votre machine, en moins d'un mois !





TOWER ASSAULT

Il était déja superbe sur Amiga, il est encore mieux sur PC ! Si vous aimez massacrer tout ce qui bouge (voire le reste), vous allez être gâté avec ce soft qui vous plongera en plein cœur d'un complexe envahi par des Aliens.

Attention : toutes les disquettes sont certifiées sans virus, ayant été contrôlées sur le Master, avant et après duplication !

JEWELS OF THE ORACLE

Amis macintoshiens, réjouissez-vous. Vous êtes de plus en plus nombreux et les éditeurs commencent à s'en rendre compte. Voici un des puzzles du dernier jeu de Discis. Si vous aimez 7th Guest, vous allez être contents !

AMIGA : SPERIS LEGACY

Et re-Team 17. Bien que les grands Bretons semblent vouloir décrocher de l'Amiga, voici un produit du genre Zelda. Peut-être un des derniers ?



Nous attirons votre attention sur le fait que les démos proposées sur les disquettes PC et Mac sont incluses sur le CD-Rom. Il est donc inutile de les commander si vous disposez d'un lecteur CD-Rom.





Bon à découper et à retourner à :
GÉNÉRATION 4
«DISQUETTE LECTEURS GRATUITE»
5/7, RUE RASPAIL
93108 MONTREUIL CEDEX

Disquette mai 95

Pour recevoir GRATUITEMENT

La disquette mai 95

Je vous prie de me retourner la disquette gratuite de mai 95 de Génération 4. Je note que pour recevoir cette disquette je dois envoyer le présent bulletin affranchi avant le 31 mai 1995, le cachet de La Poste faisant foi. Je sais que je ne peux utiliser que ce document original pour commander la disquette de mon choix, aucune photocopie, reproduction ou demande sur papier libre ne sera prise en compte. Enfin, j'ai bien noté que *Génération 4* prend les frais de port à sa charge et que le fait de commander cette disquette, indissociable du magazine, ne m'engage à aucun achat supplémentaire ni engagement d'aucune sorte.
*Je prends note que la disquette est garantie sans virus. Elle me sera échangée jusqu'à la date indiquée sur la disquette (31/05/95). Toute disquette qui vous parviendra hors délai ne sera pas échangée et ne me sera pas retournée !
*Je prends note que *Génération 4* se réserve le droit de changer le contenu de la disquette par rapport à ce qui est annoncé de façon prévisionnelle dans le magazine.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : ....
Ville : ....
Téléphone : ....
Pays : ....

☐ C'est la première fois que je commande une disquette.

FORMAT CHOISI : ☐ Amiga ☐ PC 31/2 ☐ Mac
(Un seul format par bulletin sous peine d'annulation !)

PRISONER OF ICE





LA GLACE CACHE PARFOIS DE MONSTRUEUX SECRETS

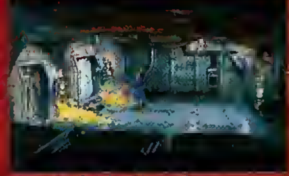
JANVIER 1937.
SOUS LES GLACES DU PÔLE SUD SE TERRENT
DE MONSTRUEUSES CRÉATURES : LES PRISONER OF ICE.
AU COEUR D'UNE BASE SECRÈTE,
DES SCIENTIFIQUES NAZIS VEULENT S'APPROPRIER
LEUR COLOSSALE PUISSANCE.
BRUCE RYAN, UN JEUNE MILITAIRE AMÉRICAIN
EN MISSION SECRÈTE
POURRA-T-IL LES STOPPER ?
INSPIRÉ DE L'OEUVRE DE LOVECRAFT
ET DE FAITS AUTHENTIQUES DE LA SECONDE
GUERRE MONDIALE, PRISONER OF ICE
VOUS ENTRAÎNE DANS UNE GRANDE
AVENTURE FANTASTIQUE MÊLANT MAGIE CTHULHIENNE,
ESPIONNAGE ET ENQUÊTE.



Une horrible aventure fantastique et interactive du cycle "Call of Cthulhu"



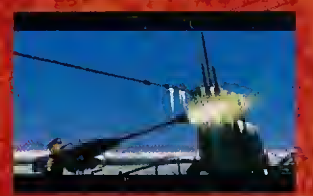
1500 animations
150 décors
40 personnages



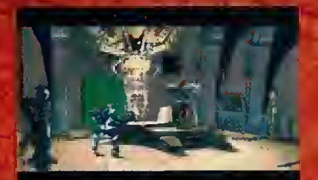
Animations réalisées en ... action capture



Système de 16 sauvegardes prédéterminées



Versions VGA/SVGA sur le même support



Pas d'installation nécessaire sur disque dur

SORTIE : MAI 1995

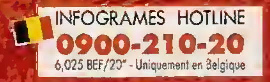


DISPONIBLE SUR PC CD-ROM





36 68 30 20
Infos et jeux concours
(2,19 Frs la minute)



CONTACT COMMERCIAL : 72 65 50 13

Ok, je relève le défi, le mois prochain je passe des lettres (au moins une) avec des questions techniques. Comme ça, les petits rigolos qui osent m'insulter en me surnommant « l'usurpateur », apprendront à respecter leurs aînés. J'avoue que conseiller telle ou telle carte son ne me passionne pas outre mesure, mais je peux le faire. Alors allez-y, envoyez vos questions, je les attends...



Morceaux choisis

● J'ai vu Didier sur le CD-Rom et il n'est pas si petit que ça. C'est vrai quoi, lui aussi possède une âme et un cœur que vous faites souffrir à chaque remarque déplacée... SNIFF ! ! !

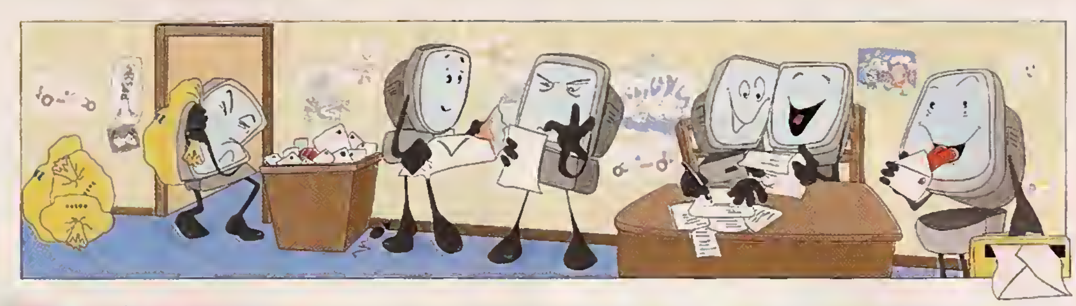
***Le Teignard** - Il a quand même tué son lapin, il ne faudrait pas l'oublier.*

● Je n'ai pas fait mieux que 562Ko avec le lecteur CD et 599Ko sans...

***Le Teignard** - Persévère petit.*

● Pourquoi, au lieu de donner la première mission d'Heretic ce mois-ci et autre chose le mois prochain, ne pas donner la seconde mission d'Heretic le mois suivant ?

***Le Teignard** - Sûr, de cette façon l'éditeur se retrouve sur la paille et jamais nous ne verrons Quake ! Terroriste !*



Une fiiiiiiille !

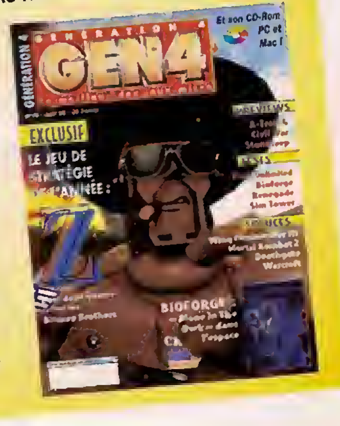


Salut GEN4 !
Étant fidèle depuis le numéro 12, et abonnée pour la 3ème année, je me décide enfin à t'écrire, pas pour parler de moi, bien que je sois une fille pas mal, mineure encore (17 ans) et libre en ce moment, et que je suis... ; mais plutôt de ton progrès. Bien que je t'aie délaissé pendant un an (presque fidèle d'accord) je suis revenue... Comment résister à ton CD, à cette nouvelle maquette (bravo Fred ! Ça y est, il arrête de grogner ! On sait, ce sont les commerciaux qui sont nuls pour les pubs...). Bon j'me lance vraiment, allez c'est parti : les pubs y'en a un peu trop, les tests sont cools (mais pas plus de 8 pages ! Non mais !), la nouvelle notation est plus juste (mais il faudrait penser à réindiquer à quoi cela correspond entre 60 et 70 % par exemple, etc.), les reportages sont bien faits, la BD de Midam est géniale, vos tronches défigurées m'éclatent ainsi que l'humour des tests et du Teignard dans le courrier. Bref le mag' est parfait, y'a tellement de choses à lire que je ne sais pas par quoi commencer (je sais : par le début, mais je veux tout savoir en même temps !). Votre CD, au début c'était pas le top, je boudais mon CD-Rom avec le premier TVCD et surtout vous. Et là ce matin je reçois le N°75, eh bien tout marche (enfin presque !), les démos géniales avec vos explications ; ça roule ma poule ! Et le TVCD2, il marche (enfin juste une fois car il crée des erreurs pendant qu'on l'utilise et du coup il demande de fermer telle ou telle chose compliquée... Il bugge... Je suis obligée de le réinstaller pour rejouer car malheureusement je n'en ai pas encore vu la fin). Sinon l'idée du jeu de rôle est originale... Vive les News ! On s'y croirait ! C'est bien les gars je vous félicite, mais essayez de régler les erreurs (mon PC répond aux normes du MPC2). Mais ce que je voulais encore dire, c'est que je désespère en ne trouvant aucune lettre de filles ! Et bien oui ! Réveillez-vous les meufs ! Je suis normale ou quoi ? J'aime Dark Forces, Heretic, Under A Killing Moon, LBA, Novastorm... et j'en passe. Bref, j'aime tous les genres même si je préfère les jeux d'aventure/stratégie et d'action. Pourtant, les conquêtes ne manquent pas... Je ne suis pas un garçon manqué. Alors quoi, le jeu vidéo n'est réservé qu'aux mecs ! ! ? ? ! ! Bon en conclusion, s'il y a des lectrices, exprimez-vous ou bien tant pis je me ferai une raison... Et bravo à tous pour vos progrès ! Continuez comme cela... Au fait, une question (quand même), je sais cela va être difficile de me répondre : est-ce que mon PC486DX-33 avec lecteur CD double vitesse et 8 Mo de Ram va bientôt être dépassé ? Est-ce que le Pentium sera la configuration minimum pour jouer ? Vu les jeux d'Origin... Bon, sur ce, je vous laisse vraiment en faisant de grosses bises à toute l'équipe...
Delphine.

Très chère Delphine,
Non, tu n'es pas la seule fille à nous écrire, on reçoit plein de lettres (des tas) de lectrices (des tas et des tas), mais on ne les passe pas. Parce que nous, on n'aime pas les filles (mais alors pas du tout). Elles nous empêchent de jouer toute la nuit, effacent nos fichiers de sauvegarde quand elles tentent d'utiliser le micro, téléphonent à la rédac lorsqu'on reste tard le soir pour jouer à Heretic... et j'en passe. Alors pour se venger, on fait croire à tout le monde que notre lectorat est essentiellement masculin. Bien sûr, certains individus doivent être tenus à l'écart comme Olivier qui collectionne toutes les lettres de filles (il est un peu fétichiste sur les bords, du genre à collectionner les petites culottes) et tente depuis quelques temps de faire éclater la vérité au grand jour. Son idée était d'organiser une journée Portes Ouvertes à GEN4 réservée aux filles ; lui aurait été bien entendu l'animateur vedette. La parution de ta lettre a été le sacrifice nécessaire à la mise au panier de cette lumineuse idée. Bon, voilà, voilà, puisqu'on t'a publiée, autant répondre à tes questions... Dark Forces, ok. Heretic, évidemment ! Under A Killing Moon, cela va sans dire. LBA, of course. Mais Novastorm... Non ! Pas Novastorm. Certains individus

Demandez les anciens numéros !

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous demander de quelle manière se procurer les anciens numéros de *Génération 4*. Cela se fait par Minitel, 3615 GEN4. Tapez « *VPC » (vente par correspondance) et choisissez « Anciens numéros de *GEN4* ». Et voilà ! Si vous n'avez pas de Minitel, je vous rappelle qu'il est absolument interdit d'utiliser celui du boulot même si ça ne vous coûte pas un rond (enfin, vous faites comme vous voulez). L'autre solution consiste à envoyer une lettre à :
Service anciens numéros
Pressimage, 5/7 rue Raspail,
93108 Montreuil Cedex
Précisez les numéros souhaités, le nom du magazine, vos coordonnées et joignez un chèque ou mandat de 30 F par numéro.



sans moral (le tueur de lapin, le mateur de CD de Q) avaient alors estimé que le produit valait le détour et même 90 % avec l'ancienne notation, mais honnêtement ce jeu fait partie de la lignée de produits plus « cosmétiques » que « ludiques ». Pour ce qui est de tes problèmes avec le CD, sans vouloir être le moins du monde vexant… Hem, l'incompatibilité chronique entre la gente féminine et l'informatique n'est un secret pour personne. Hin, hin, hin, je m'aime quand je suis méchant, teigneux, moi même donc. Mais j'ai été privé depuis si longtemps de courrier féminin que je me venge maintenant. Bien entendu, je ne pense pas un mot de tout ce que j'ai dit précédemment, ta lettre a déclenché un véritable tollé à la rédaction, on ne tenait plus le petit Thierry qui faisait des bonds partout ; Olivier courait dans tous les sens en hurlant de joie : « Une fiiiiiiille ! » ; Éric tournait en rond autour de son bureau aussi rouge qu'une muleta de toréador ; Stéphane est parti s'enfermer avec ses CD rouge aussi, mais de honte ; seul Didier est resté stoïque, fidèle à son image de marque. Mais après la joie, la déception : « Min… mineure… bon, on va se calmer alors ». Sache que nous sommes de tout cœur avec toi dans ta croisade pour la reconnaissance des filles dans l'univers essentiellement masculin du jeu vidéo. L'appréciation des lectrices, même peu nombreuses, quant au contenu du magazine revêt une grande importance à nos yeux (si, si), et si sur les trois lettres que nous recevons tous les mois (soit une de plus qu'avant notre appel désespéré du mois dernier), une seule était parfumée et écrite à l'encre rose avec des petits cœurs partout nous serions alors comblés. Et j'espère que celles n'ayant lu que la première moitié de cette réponse pour s'arrêter furieuses, oseront sortir de l'anonymat pour nous envoyer quelques lettres écrites d'une main rageuse sous le coup de la colère ! Un déclic en quelque sorte ! En ce qui concerne ton DX-33 : 20 % des jeux ne fonctionnent plus sur cette machine (Bioforge, Under A Killing Moon, Flight Unlimited) et 30 autres % fonctionnent mal, à moins que tu ne possèdes une bonne carte graphique et un bus VLB ou PCI (et non ISA !). Mais rassure-toi, l'arrivée de cartes graphiques spéciales pour le jeu devrait pouvoir améliorer la situation du PC ludique et éviter aux passionné(e)s de passer au Pentium en claquant 10 000 balles. ■

Une auuuutre !

Salut GEN4, comme vous vous plaignez que vos lecteurs ne vous écrivent pas assez, je me lance. Je voudrais tout d'abord rassurer les heureux possesseurs de Pentium (le bug, on s'en fout, il ne nous empêche pas de jouer !), il arrive en effet que certains jeux ne fonctionnent pas au-dessus du 486. Le problème m'a été posé par Microcosm sur CD-Rom. Heureusement les p'tits gars de chez Psygnosis se sont occupés de mon cas et m'ont échangé ma version. Alors, posez-vous la question avant de ramener cinq fois le jeu chez votre détaillant… Comme vous l'avez compris, j'ai un Pentium (un 75 même) et j'ai donc pu apprécier GEN4 Live. Merveilleuse idée… Mais (il y a un « mais » quand même !) dans le CD N°75, je trouve l'idée d'en faire un jeu assez débile : on ne peut pas tout voir, à moins de relancer 10 fois le programme. Et puis, en plus, je ne sais pas qui est-ce qui a écrit le nom des jeux mais c'est franchement illisible ! Je préfère donc la mouture du N°73. Enfin j'ai été très déçue par Dark Forces et honnêtement Heretic est largement au-dessus. Il est vrai que l'ambiance « Guerre des Étoiles » est géniale, les bruitages quand les portes s'ouvrent, les tirs au laser !… Oui, mais Heretic c'est le must : les sales goules rouges se planquent pour vous lacérer ; les incantations de magiciens vous plongent dans une espèce de secte d'un temps passé ; quand vous marchez dans la lave, on a presque l'impression de sentir les brûlures aux pieds, et l'inventaire… géniale trouvaille. Bref, pour moi qui avais l'habitude de jouer en « God Mode » à Doom2, ça fait du changement. En fait, le seul reproche que je ferais à Heretic, c'est la diversité des monstres. Or ce détail semble être résolu dans les autres niveaux de la version complète. De plus, le seul truc qui me déçoit, aussi bien dans les Dooms que dans Heretic, c'est l'écran de fin de niveau : ok, le texte est plein d'humour mais pas très inventif ; on vient de stresser dans sept secteurs et « pof ! », on nous balance un texte… Je sais pas moi, ils pourraient nous montrer en train d'entrer dans le niveau hostile suivant, ou autre chose de plus « vivant » en tout cas ! Avec les trucs qu'ils sont capables de faire en 3D, je suis sûre qu'ils vont trouver. Dernier truc, j'ai vu sur la 5ème (pas Arte, faites gaffe) un reportage sur le développement d'Alien par Cryo. Ça semblait génial avec des graphismes 3D Studio. Auriez-vous des infos ? Remarquez, si c'est comme Lost Eden, on peut toujours attendre… Voilà, continuez à nous faire des CD aussi beaux et à bientôt.

Karine « Gudule », Val d'Oise

Très, très chère Karine,

Quelques heures seulement après réception de ta lettre, un Fan Club « Gudule » s'était créé. Le lendemain, ses membres fondateurs : Éric, Bruno, Yann et Thierry (les « Heretic Masters ») dont tu peux trouver les astuces multijoueurs en rubrique Bidouilles), pris d'une frénésie créatrice inhabituelle, proposaient le « planning Gudule » prônant l'attribution journalière d'une heure (de 17 à 18h) à Heretic en multijoueurs. Éric nous servit un discours fiévreux sur la nécessité de prêter attention aux « signes » ; le fait qu'une lectrice nous envoie une lettre (fait rarissime) pour nous avouer sa préférence pour Heretic ne pouvant en être qu'un ! Bref tout ça pour te dire que nous sommes nombreux à la rédaction à penser comme toi, surtout depuis l'apparition des premiers WADS (nouveaux niveaux) dont la majorité est consacrée au Deathmatch et une trentaine sont présents sur le CD du mois. On s'est juré d'en faire un à la rédac, on ne sait pas quand on va trouver le temps mais on essayera. En revanche, avec l'éditeur de niveaux disponible sur le CD, VOUS allez pouvoir en faire et nous les envoyer ensuite pour que nous les passions (je récapitule : vous faites les niveaux et nous les passons sur le CD, à vous ensuite la gloire et la fortune… hem, peut-être pas la fortune en fait). Si vous découvrez d'autres astuces Multijoueurs en plus de celles récoltées par nos « Heretic Masters », n'hésitez pas ! Ils ne s'en remettraient pas ! Pour ce qui est d'Alien de Cryo, un reportage complet chez l'éditeur est prévu pour le mois prochain (N°78). Et dernier détail avant la bise virtuelle : Stéphane Lavoisard, l'auteur du CD et du carnet de rendez-vous de TVCD, a créé son club « À mort Gudule ». Si tu nous écris à nouveau, et nous sommes persuadé que tu n'y manqueras pas (pas vrai ?), évite d'indiquer ton adresse, simple question de sécurité… ■

Encore une !!!... Non ? C'était trop beau



Salut GEN4,

En survolant le GEN4 de mars (emprunté à un copain), je me suis aperçu qu'il y avait un petit encadré nommé Internet avec une adresse où on pouvait écrire. Mon écriture n'étant pas très belle mais mon envie d'écrire immense, je me laisse donc tenter par un petit mail en direction de cette adresse. C'est bien le courrier électronique : pas besoin de timbre, ni de montrer au destinataire notre écriture « pattes de mouches »… Mais venons-en au sujet du mail : quelques interrogations et critiques. Non pas en direction de votre magazine qui est bien (sans être exceptionnel, mais je suis difficile) mais vers les éditeurs de jeux et autres exploiteurs de la micro-informatique actuelle. D'abord, un truc qui me fait un peu déprimer : les jeux « à chier » (pardonnez-moi cette expression) pour lesquels un Pentium est obligatoire. C'est quand même dingue ça ! Malheureusement, on n'y peut rien, la mode étant aux machines surpuissantes, hypergonflées, on ne pourra inverser le courant qui a dit : « Ça ne sert à rien d'optimiser les algorithmes pour qu'ils tournent agréablement sur 386 car, de toute façon, tout le monde a un Pentium à la maison… ou en aura un dans moins de six mois. » Ça, ce n'est pas vrai ! Moi par exemple (et je pense refléter la majeure partie des amateurs de micro), je ne peux me permettre de « claquer » 15 000 francs pour jouer. D'ailleurs, je ne peux même pas m'offrir un matériel correct pour travailler (je suis en licence d'informatique). Voilà donc le dilemme, tout le monde ne change pas de bécane tous les six mois et c'est normal. Deuxième chose, deuxième polémique. Aujourd'hui, pour qu' « on »

attribue une bonne note à un jeu, il suffit que celui-ci ait de beaux graphismes et/ou une belle musique. Et là, je ne cite aucun éditeur ou magazine se qualifiant de compétent dans le domaine de la micro-ludique : ceux que je nomme les exploiteurs, les opportunistes de la micro-informatique ludique. Vous allez peut-être rire, mais s'il y a quelque chose que je regrette, c'est d'avoir vendu mon C64 il y a quelques années. Je pense, et je suis sincère, que c'est le meilleur micro qui n'ait jamais existé, toutes générations confondues. Au moins, pas question de mettre de superbes digitalisations pour faire croire à un jeu magnifique. Le développeur était obligé d'apporter un intérêt nouveau au jeu qu'il créait comme le célèbre Lode Runner, ancêtre des jeux de plates-formes. Nous avons ensuite, dans le monde micro, les deux folies du moment : le Multimédia et Internet. Ça fait peur ! Voilà un argument de vente : le Multimédia. Comme vous, ou l'un de vos confrères magazines le disait : « si vous voulez acheter un ordinateur multimédia et que vous avez un PC avec CD-Rom et carte son, n'en achetez pas car vous en avez déjà un ». C'est exactement ça ! En fait, multimédia = machine puissante + CD-Rom + carte son, voilà donc l'équation magique qui permet de vendre gros et donc plus cher. (...) Enfin pour clore mon courrier, je tiens à respecter une minute de silence pour feu l'hebbbdo (comptez soixante secondes avant de lire la suite). L'hebbbdo qui n'hésitait pas à cracher dans la soupe. Et même si ses membres se retrouvent aujourd'hui dans différents magazines, il n'y a plus, et il n'y aura plus jamais, le même sens critique et moqueur de ce canard disparu. Il est évident que ces propos ne sont que mon humble avis et ne prétendent pas refléter un quelconque avis général (sauf peut-être pour le prix des bécanes et la nécessité, pour rester « à la mode », d'en changer tous les six mois). Merci de m'avoir lu jusqu'au bout et même si le style n'y est pas, le cœur est bel et bien au rendez-vous.

JP. VDB

Cher JP. VDB,

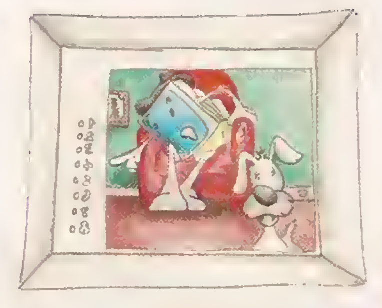
Comment oses-tu nous écrire en avouant en début de lettre avoir lu le GEN4 d'un autre... Parasite ! On s'étonne ensuite que les rédacteurs en chef en soient réduits à accepter les T-Shirts et les casquettes des éditeurs en échange de bonnes notes, pour pouvoir les revendre aux puces et avoir de quoi vivre... C'est vrai quoi ! Si tout le monde faisait comme toi, il n'y aurait qu'un exemplaire de GEN4 vendu par mois ! Nous sommes déjà brimés par les hautes sphères de Pressimage (les Big Boss) qui refusent systématiquement nos augmentations en arguant : « Il y a 4,5 millions de micros en France, vous devriez donc vendre 4,5 millions de GEN4 ! Tas de fainéants ! ». J'espère que tu as honte au moins ! Bon. Pour ce qui est des jeux « à chier », tu es un peu dur, ce n'est pas parce qu'un jeu ne fonctionne que sur Pentium qu'il est « à chier », je dirais plutôt que certains individus programment comme des bras cassés. J'espère que tu ne penses pas à GEN4 en parlant des « opportunistes de la micro ludique ». Après nous avoir vexé en n'achetant pas GEN4, il ne manquerait plus que tu nous crucifies ! D'autant plus que nous sommes quasiment les seuls à avoir noté à sa juste valeur un jeu comme Rise Of The Robots et révisé notre système de notation pour répondre à cette invasion de « faux jeux »... Et non, tu n'es pas le seul à regretter tes premiers amours, Olivier ne cesse de nous parler de son Apple2, Thierry de son MSX, Éric de son STF, Didier d'une petite blonde à côté de laquelle il était assis au CM2 et Stéphane de... Pong ! Pour ce qui est de la citation sur le multimédia, elle est issue du numéro 75, page 15, de GEN4. Vive GEN4, vive GEN4 ! J'en fais un peu trop ? Bon, j'arrête alors. À propos du regretté Hebbbbbbdo... (une minute de silence...), la rédaction est partagée sur ton pessimisme. Certains pensent qu'en effet une revue comme Hebdogiciel ne peut plus exister. Le marché du jeu vidéo jongle à présent avec des capitaux énôôôrmes et n'est plus comme avant le domaine des passionnés. Recréer un Hebdo serait un pari financier trop risqué. Les autres pensent qu'il est possible de conserver un ton corrosif et un jugement impartial à partir du moment où un magazine possède une assise financière suffisante pour survivre au chantage publicitaire des éditeurs. ■

Chronique d'une soirée ordinaire

Écrivez-nous qu'ils disaient... Voilà, c'est chose faite avec le texte ci-joint tapé à l'aide de mon traitement de texte favori. Y'a pas de questions, pas de compliments, juste ma prose... Génial non ?

18h00 Aaaah ! Mon p'tit chez moi et mon doux PC qui ventile servilement les chaussettes ruisselantes de la semaine dernière.
18h05 Pression de mon doigt gracieux sur le boîtier crème. Zzzoïg ! (Zzzoïg ? Ben ouais, quoi ça s'allume...)
18h09 Oh ! si je mettais le beau CD de GEN4 dans le lecteur double vitesse que le Père Noël il a apporté.
18h10 Ben... quoi ?
18h12 Nom de... Pu... de M...
18h15 Oh... J'l'avais mis à l'envers... Coquin va.
18h19 Allez, une petite démo sous Dos.
18h20 Pas assez d'EMM (Demain j'achète un Mac...)
18h21 » Reset «
18h22 Pas assez de conventionnelle (Mon MO5 il avait 64Ko de Ram, si, si...)
18h23 » Reset «
18h24 Gnnn... Y'a pas z'assez de place sur le didisque à son pépère.
18h25 Voir 18h21 et 18h23.
18h26 cd Fillesnues, del *.*, et hop, 50 mégas de libérés...
18h30 Waouh ! Le viril motard et la superbe bécane ! C'est tout moi ça...
18h50 Bon, un coup de Windows. TVCD ? TVCD !
19h00 Hé, hé, mignonnes les blondes du karaoké...
19h10 Hé, hé, migno... Heu...
19h50 J'ai failli être embauché ! Je l'ai échappé belle...
20h00 Bon, moi avoir faim. Extinction du DX-4. The End.

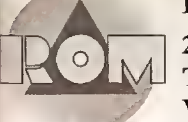
Gnarf Gayet, Vern sur Seiche (35)



Cher Gnarf,

J'ai toujours prôné l'échange d'idées entre la rédaction et les lecteurs, alors pourquoi ne pas commencer par échanger nos emplois du temps ?
06h00... Non j'plaisante.
07h00... Quel humour, non mais quel humour.
08h00 Fais dodo, Colas mon p'tit frère...
09h00 Ah ! Il a bougé, si, si, j'l'ai vu.
09h30 « Gnnn... 9h30 ! C'est pas vrai ! C'est pas poss... » Une matinée parmi tant d'autres qui commence comme les autres.
09h40 Après avoir lutté dix minutes avec son oreiller, le rédacteur, héroïque, parvient enfin à s'extraire des draps parasites.
09h50 Les draps lui ont tendu une embuscade près de la salle de bain. Ils se sont montrés plus valeureux qu'à l'accoutumée.
10h00 La brosse à dent s'est enfuie devant le rédacteur incrédule. Dix minutes pour la rattraper.
10h30 Grève des bus.
11h00 Grève des RER.
11h30 Plus de courant dans la salle de rédac, tous les Macs sont éteints.
12h00 L'heure de déjeuner.
15h00 Retour à la salle de rédac, l'électricité est revenue. Mais les cinq digestifs aidant, le rédacteur somnole.
16h00 Les joyeux (man)drilles de la rédac voisine se sont tous mis à chanter et le malheureux est arraché à son rêve empli des jeunes filles peuplant les pages de CD-Charme. Furieux, il décide de se plaindre à Stéphane.
16h45 Stéphane termine sa présentation des trois derniers CD X reçus la veille.
17h00 Le rédacteur ressourcé décide de contacter Zara, une nouvelle attachée de presse, très, très mignonne.
17h30 Le coup de fil donné, il propose au rédacteur en chef d'aller réaliser un reportage chez Zar... chez l'éditeur.
17h35 Le rédac' chef décide de s'en occuper lui-même. Seconde crise de rage du rédacteur qui prend ses affaires et rentre chez lui, harassé. Encore une dure journée... Plus que deux jours avant le week-end, deux journées de dur labeur en perspective. Le rédacteur décide qu'il est temps de prendre des vacances. ■

● Concernant les disquettes démos défectueuses, écrivez à Génération 4 en mentionnant sur la lettre : Disquette GEN4 défectueuse (essentiel !).
La disquette incriminée devra être renvoyée avec une petite note explicative. Il existe aussi une hot ligne spéciale aux numéros :
16 (1) 49 88 63 90
ou 16 (1) 49 88 63 70.
● Vous êtes coincé dans un jeu ? N'appelez ni n'écrivez à la rédaction, mais tentez plutôt votre chance au **3615 GEN4** ou au numéro de téléphone suivant : **36 70 53 89.** Sachez que certains éditeurs possèdent aussi un service « sauvetage », renseignez-vous en dernier recours ou prenez votre mal en patience jusqu'à la publication d'une solution dans GEN4.



DELTAROM

L'EXPLOSION MULTIMEDIA EST LA !

24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél. : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36
Vente uniquement par correspondance

PC CDROM : Culture, Découverte

ANIMALS SAN DIEGO ZOO	95 F
Aux Origines de l'Homme VF	349 F
CINEMANIA 1995	485 F
ENCARTA 95	490 F
FONT ELEGANCE	55 F
LE LOUVRE VF	359 F
MULTIMEDIA TOOLKIT	95 F
PETER GABRIEL EXPLORA	389 F
PRINCE INTERACTIVE	395 F
REDSHIFT	395 F
WOODSTOCK	295 F

PACK SIRIUS DE 10 CDROM

❑ 5 FOOT-10PAK Vol. 1 .... 210 F
Le premier volume d'un accordéon de 10 CDROM contenant : King Quest V, Stellar 7, Man of the year, World fact book, Best of Media Clips, World Atlas, PC Karaoke Classics, CDROM of CDROMs, PC Animation Festival, Doom (épisode 1). Le tout déplié faisant 1m20 d'où le nom de 5 ft.

❑ 5 FOOT-10 PAK Vol. 2 .... 210 F
Suite du vol. 1 en accordéon de 10 CDROM : Microsoft's Multimedia Jumpstart, Rock Rap'n Roll, Sherlock Holmes, Paramount Movie Select, PC Karaoke, Space Quest 4, Home Medical Advisor, Arts & Letters Warbirds, Fantasia's 2000 Fonts, Battle Chess Enhanced.

NOUVEAU

❑ 5 FOOT-10PAK Vol. 3 .... 295 F
Accordéon de 10 CDROM : Beyond Planet Earth, Who Shot Johnny Rock, 1994 Sports Almanach, Hell Cab, PrinterMaster Gold, Photomorph & Conversion Artist, Microsoft Multimedia Mozart, National Parks of America, Sing Along Kids, Corridor 7.

OFFRE SPECIALE : Jeux PC CDROM

BIOFORGE	299 F
CYBERIA	265 F
DARK FORCES	285 F
DESCENT	299 F
DOOM II	295 F
DRAGON LORE VF	299 F
LOST EDEN	245 F
MAGIC CARPET VF	259 F
RISE OF THE ROBOTS	160 F
SAM & MAX VF	299 F
SUPERKARTS NF	295 F
SYSTEM SHOCK VF	259 F

New Machine 6 PAK : 385 F

6 CDROM de charme du célèbre éditeur NEW MACHINE : INSATIABLE - BIKER BABES - LEGEND 4 - A TASTE OF EROTICA - DIGITAL DANCING - LEGEND OF PORN 2

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos & Interactifs

101 Sex Positions (2 vol)	220 F/vol
ASIAN HEAT	225 F
BEST OF DIGITAL XTC	210 F
BEST OF VIVID	220 F
BLIND SPOT	148 F
BLONDE JUSTICE	148 F
BROTHER AND SISTER	259 F
BUSTING OUT	190 F
CAMP DOUBLE	224 F
CLUB CYBERLESQUE	285 F
DIGITAL SEDUCTION	219 F
DIRTY LAUNDRY	195 F
DREAM MACHINE	360 F
Emmanuelle And Friends	259 F
ENDANGERED	219 F
FRAT GIRL DOUBLE DD	239 F
GIRLS DOING GIRLS	148 F
GRADUATION FROM F.U	225 F
HIDDEN OBSESSIONS	245 F
ICE WOMAN	148 F
IMMORTAL DESIRES	148 F
INTIMATE JOURNEY	148 F
LEGEND OF KAMASUTRA	190 F
MAIN STREET U.S.A	219 F
MARRIED WOMAN	195 F
MASK	148 F
MODEL WIFE	225 F
MYSTIQUE OF ORIENT	190 F
MYSTIQUE OF ORIENT 2	148 F
NEW LOVERS	148 F
NIGHT TRIPS (2 Vol.)	245 F/vol
NIGHT WATCH 1 ou II	290 F/vol
PARLOR GAMES	148 F
PUT IN GERE	225 F
RACQUEL RELEASED	240 F
SAM BOTTE	395 F
SECRETS	225 F
SEX	148 F
SEXUAL OBSESSION	219 F
SEYMORE BUTTS	360 F
SINFULLY YOURS	221 F
SURFER GIRL	195 F
STEAMY WINDOWS	148 F
THE COVEN	148 F
THE SWAP TWO	148 F
WACS	195 F
WEEKEND AT ERNIES	229 F
WOMEN WHO LOVE MEN	235 F

PC CDROM Photos

ADULT PALATE	225 F
AMERICAN GIRLS (2vol)	225 F/vol
ANIMATED LUST	85 F
ASIAN PALATE	240 F
BEAUTIES BODACIOUS	165 F
BLONDE BOMBSHELLS	225 F
BODACIOUS BEAUTIES	270 F
CALIFORNIA BEAUTIES	270 F
CREME DE LA CREME	225 F
DYNASTIC FLOWERS	85 F
EXPOSE	229 F
GIRLS OF VIVID (2 vol)	140 F/vol
LA TRAVIATA	85 F
ONLY 20	85 F
SAKURA	85 F
SOUTHERN BEAUTIES	230 F
WORLD'S BEST BUTTS	149 F

PC CDROM VIDEO

BEACH GIRL	85 F
CROWBERRY	85 F
INSATIABLE WOMEN	85 F
MEN'S CLUB	85 F
MOVIES FOR THE NIGHT	75 F
OBSESSIONS	85 F
PINK LADIES	75 F
PRETTY BABY	75 F
SWEET SUMMER	75 F
TABOO	85 F

Lecteurs CDROM, Cartes Sons

PANASONIC DV CR 562 B	860 F
Lecteur CDROM MITSUMI 4xV	1 250 F
SoundBlaster 16 Value	625 F
SoundBlaster 16 MCD + micro	890 F
SBlaster 16 MCD ASP + micro	1 050 F
SoundBlaster AWE 32 + micro	1 690 F
Carte KORG Wave	870 F

ENCEINTES

CP55 2W	65 F
MLi168 3,5W	125 F
MLi691 4W	175 F
SW 30 25W	250 F
SW 10 80W	390 F

JEUX PC CDROM

7TH GUEST	89 F
ACES OVER PACIFIC	230 F
AEGIS GUARDIAN	245 F
ALONE in the DARK 3 VF	359 F
ATARI 2600 ACTION PACK	189 F
COMMANCHE	295 F
CORRIDOR 7	175 F
CREATURE SHOCK VF	299 F
CRITICAL PATH	95 F
CYCLEMANIA	249 F
DAWN PATROL NF	295 F
DAY of TENTACLE	175 F
DRAGON'S LAIR (MPEG)	345 F
ECSTATICA NF	290 F
FIFA SOCCER	269 F
FLIGHT UNLIMITED	345 F
FULL THROTTLE	349 F
GOBLINS 3 VF	245 F
GRAND PRIX	225 F
GUNSHIP 2000	145 F
HELL NF	375 F
INCA 2	175 F
INDY 4	175 F
INDY CAR RACING	160 F
INFERNO VF	375 F
IRON HELIX	115 F
KING QUEST 7 VF	325 F
King Quest Anthology	295 F
KYRANDIA 3 VF	229 F
LANDS OF LORE VF	280 F
LARRY COLLECTION	295 F
LBA VF	335 F
LODE RUNNER	195 F
MAD DOG MACCREE	145 F
MAD DOG MACCREE 2	195 F
MEGARACE	95 F
MS GOLF	225 F
MYST NF	329 F
NASCAR RACING	175 F
NBA LIVE 95	325 F
NHL HOCKEY 95	295 F
NOCTROPOLIS	345 F
NOVASTORM NF	259 F
OSCAR NF	145 F
OUTPOST	175 F
OUTPOST VF	295 F
PATRICIAN NF	145 F
POLICE QUEST 4	175 F
PGA TOUR GOLF 486	325 F
PINBALL DREAM Deluxe	239 F
QUANTUM GATE	95 F
REBEL ASSAULT	195 F
REBEL ASSAULT VF	285 F
SECRET Weapons Luftwaffe	75 F
SPACE QUEST Collection	319 F
Star Trek 25th Anniversary	195 F
STAR WAR CHESS	112 F
SUPER ARCADE GAMES	195 F
T.F.X.	230 F
THE HORDE	299 F
THEME PARK VF	350 F
Under KILLING MOON VO	295 F
Under KILLING MOON VF	369 F
US NAVY FIGHTERS NF	325 F
US NAVY FIGHTERS VF	375 F
VOYEUR	295 F
WARCRAFT	324 F
Wing Ccommander III VO	329 F
Wing Commander III VF	439 F
Who Shot JOHNNY ROCK	175 F

VF : Jeu en Français + notice Français/originale - NF : Notice Français

Commandez aussi par Minitel : 3615 DELTAROM

GEN4

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _

Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)

SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

Les envois sont effectués en Colissimo ou Distingo.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 5 CD + 20 F pour chaque 2 CD.
Matériel : nous consulter.



DES NOUVELLES DU FRONT

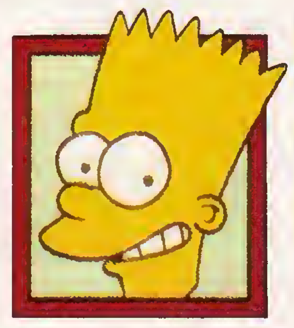




Même si le général Atari a depuis longtemps déserté la colline Micro, les anciens combattants de l'unité ST n'ont pas abandonné leur position, inventant sans cesse de nouvelles armes pour les trois escadrons STF, STE et Falcon. Ainsi Pinball Dreams de 21ST Century a été adapté par Frontier Software (les auteurs d'Obsession) sur Falcon (en 256 couleurs). Toujours sur Falcon, vous pouvez admirer l'une des premières images de Killing Impact, un shoot'em up en 256 couleurs tournant à 50/60 images par seconde ! Llamazap est un jeu d'arcade de Jeff Minter (rappelez-vous… l'auteur de Lamatron, passionné depuis toujours par l'animal préféré du capitaine Haddock). L'une de ses particularités est de ne pouvoir se jouer qu'avec un paddle Jaguar ! Une manière peu orthodoxe de convaincre les irréductibles Ataristes de passer à la console 64 bits ! Et enfin sur ST, Nishiran, un jeu de rôle en 3D aussi fluide que graphiquement accrocheur… le prochain soft de Frontier Software inspiré de Doom et annoncé pour fin avril sur STE !



LES SIMPSONS EN VIDÉO



Pathé, Fox et les Studios Canal +, bénis soient-ils, vont lancer une collection de dix vidéos comprenant deux épisodes chacune des célèbres Simpsons, l'équivalent américain et animé de nos Bidochons. Après avoir sévi ces dernières années sur France 3 et Canal +, Bart, Omer et les autres vont enfin s'approprier votre vidéothèque et vous aurez le plaisir de voir les épisodes manqués et de revoir les autres pour décrypter les nombreux clins d'œil aux cinéphiles.

L'invasion des « Budgets »

Après une périlleuse traversée de la Manche par la « Hit Collection » d'Ocean, comprenant de prestigieux passagers comme Dune (snif), Powermonger (snif, snif), Populous II (snif x3), etc. Electronic Arts s'apprête à lancer ses « Classics » : Strike Commander, Privateer, Jordan in Flight, etc. Les deux éditeurs proposent des titres à moins de 100 Frs (au prix « psychologique » de 99 Frs à n'en pas douter) et la concurrence Marketing s'annonce rude avec la présence de titres identiques (Wing Commander 2, Powermonger) dans les deux collections. So the question is : qui aura le plus beau packaging ? La guerre s'annonce délicate, mais de toute façon les grands gagnants seront les possesseurs de PC (CD-Rom ou disquettes) !





ACCLAIM PLUS FORT QUE Dr OCTOPUS

Acclaim Entertainment est une véritable pieuvre, un éditeur touche à tout. Plus connu pour des jeux consoles comme NBA Jam, Mortal Kombat II et récemment Stargate avec la coûteuse acquisition de la licence du film, l'éditeur se lance maintenant sur le CD-Rom PC avec des titres juteux tels qu'Alien trilogy, Judge Dredd ou Batman Forever. Mais la firme américaine possède aussi une branche dédiée aux Comics avec depuis peu huit nouveaux créateurs de renom comme Dan Jurgens, auteur de la mort et la renaissance de Superman pour DC Comics. La production de sous le label Valiant ne devrait donc pas tarder à augmenter au rythme de deux Comics par mois pour une dizaine de titres dans un premier temps. Acclaim Comics a aussi acquis les droits du jeu de cartes « Magic : The Gathering » pour la création de Comics, vous l'aurez deviné, et plus précisément de deux titres mensuels. Acclaim est également parvenu à un accord avec le groupe Marvel Entertainment et possède à présent les droits exclusifs pour l'adaptation console/arcade/micro des séries TV et des films sur les personnages Marvel (Spiderman de James Cameron, les Quatre Fantastiques de Chris Columbus, etc). Un jeu basé sur Spiderman est supputé pour ce printemps. L'éditeur a aussi acquis la compagnie Lazer-Tron spécialisée dans le rachat de jeu d'arcade, affermissant ainsi sa présence dans le milieu du coin-op et son stock de titres.

ADI Versus DECHAVANNE

Coktel Vision et la Cinquième (la petite sœur matinale d'Arte... je pense qu'il était utile de le préciser, vu le taux d'audience faramineux de cette nouvelle chaîne « éducative ») s'associent dans le cadre des « IMPRÉVUS » pour « Les Règles Animées d'ADI ». À partir du mois de mars et entre deux émissions, le personnage (un extraterrestre) ADI des éducatifs (du CE1 à la 3ème) de Coktel fera 80 apparitions pour expliquer à l'aide de dessins animés d'une durée de 30 secondes à 1mn30 des règles de base comme le théorème de Pytha... heu... pythaqekchose, la règle de la pronomi... hé, hé... pronomilizazation, etc. ●



L'AMIGA INTERDIT DE FRONTIERE

Un revendeur britannique a été récemment arrêté pour avoir tenté d'importer en Angleterre des CD-Rom Amiga X. Le revendeur déclare avoir été trompé par la compagnie américaine Better Concepts lui ayant assuré par téléphone la légalité des CD pour le marché anglais. En fait sur tous les CD, un seul s'est avéré être légalement commercialisable en Angleterre... Vous savez, le pays où les députés se suicident en porte-jarretelles. ●

Une paire d'Inca

La Collector's Édition de compils CD Sierra accueille Coktel Vision dans ses rangs. Pourquoi ? Mais pourquoi ? hurle le malheureux lecteur n'ayant jamais entendu parler de la paire d'Inca (I & II), pourtant primée de deux Tilt d'Or (93 & 94) et... et... et... d'un Gen d'Or en 93. En plus des deux jeux d'aventure en 3D précalculée (précurseurs de la mode « cinématique »), un CD audio avec 25 minutes de musique zen est généreusement fourni. En revanche, le plan des Cités d'Or accompagné d'un aller simple pour le Pérou n'est pas fourni. Il nous l'avait promis pourtant ! ●



Est-ce que j'ai une gueule d'Atmosfear ?!

Time Warner Interactive annonce la sortie imminente d'Atmosfear sur CD-Rom PC !... Alors ? Pas d'applaudissements, rien ? Ah... Vous ne connaissez peut-être pas ce jeu de société vidéo, qui s'est pourtant vendu cinq fois plus que le Trivial Pursuit en Australie (je sais tout le monde s'en fout, mais le communiqué de presse semblait accorder une grande importance à ce détail). Sur PC, le cadre du jeu (un cimetière) a été entièrement recréé en SVGA sous 3D Studio et vous fait à nouveau côtoyer le Baron, « l'animateur » vidéo du jeu d'origine à « l'humour » macabre. Jusqu'à six joueurs peuvent participer en réseau ou non. Prévu pour septembre. ●

KAMIKADOOM

Voici une, deux ou trois images (selon l'humeur du maquettiste) d'un jeu Made in Soleil Levant s'insérant dans la lignée des Dooms. Développé par Accend Inc, Legend of Seven Paladins est un produit pour le moment sans distributeur, ni date de sortie mais qui semble posséder les qualités nécessaires pour concurrencer les actuels ID Software. Le jeu débute dans un cadre moderne (immeuble façon Piège de Cristal, métro) avant de basculer dans l'Asie médiévale. Les armes sont originales (boules d'énergie à la Dragon Ball, shurikens...) et l'animation parfaitement fluide en plein écran sur un 486DX2-66. Vivement demain. ●



Revue de presse

● « François Mitterand » a déclaré la guerre à Mickey, Madonna et toute la culture américaine. Mauvaises nouvelles pour François : Mickey gagne. » Ndlr : Mickey et Madonna, voilà toute la culture américaine résumée en deux noms.
Wired, avril 95.

● « Le "Wallet PC" ("PC portefeuilles") est un appareil futuriste différent des actuels organiseurs électroniques. Plutôt que d'utiliser des clés pour rentrer chez vous, le Wallet PC détecte si vous êtes autorisé à franchir telle porte et l'ouvre électroniquement. Plutôt que d'avoir des tickets pour le théâtre, votre Wallet PC prouvera digitalement que vous avez payé. Lorsque vous voudrez prendre un avion, plutôt que de montrer vos tickets à 29 personnes, vous l'utiliserez à nouveau. Vous avez des certificats digitaux. De l'argent digital. Il possédera un outil de positionnement global, ainsi vous pouvez voir une carte de l'endroit où vous êtes et où vous voulez aller. C'est notre vision du portable PC d'ici cinq ans. »
Interview de Bill Gates par Playboy.

● « Je vais paraître très optimiste en disant que l'ordinateur non-linké sera obsolète dans cinq ans. Mon but est d'avoir 10 000 personnes jouant contre 10 000 autres. Le tout télévisé, avec des interviews des différents leaders. »
Interview de Nolan Bushnell (fondateur d'Atari et créateur de Pong) par Edge, mai 95.

TOUT EN CHIFFRES

● 150 000 000 francs, c'est le chiffre d'affaires actuel d'Ubi Soft. 200 000 000 francs, c'est le CA escompté pour 94/95 et 300 000 000 francs celui de l'exercice 95/96. Vous additionnez les trois chiffres et vous obtenez le salaire annuel d'Olivier Canou.

● La campagne de publicité de Psygnosis UK pour Discworld s'est montée à 150 000 £ (environ 1 350 000 Frs).

● En Angleterre, le PC s'approprie les 2/3 du marché du CD. Avec un petit 6 % pour le CD-I et 3 % pour la 3DO.

● Selon une étude GFK, il y aurait en France un marché de 150 000 lecteurs de CD-Rom dédiés aux loisirs, contre 600 000 en Allemagne et 400 000 en Angleterre.

● Paul Allen, le cofondateur de Microsoft a investi 500 millions de dollars dans la société de Steven Spielberg : Dreamworks, dédiée en partie au développement de produits ludiques « interactifs » (des jeux vidéo donc).

● Les ventes annuelles d'Acclaim se monteraient à 500 millions de dollars. Le lancement de Mortal Kombat II en 1994 a fait l'objet d'une campagne Marketing de 20 millions de dollars. New Line a investi 18 millions de dollars pour l'adaptation cinématographique du jeu.

● Le film Super Mario Brothers a rapporté seulement 21 millions de dollars aux États-Unis et Double Dragon 2,4 millions.

● Nintendo a récemment dépensé 17 millions de dollars pour lancer Donkey Kong Country et 6 millions de cartouches furent vendues durant les six semaines suivant la date de sortie commerciale fin 94. ●

Mangez des pommes...



Les possesseurs de Mac avec CD-Rom ne sont décidément plus à plaindre et peuvent enfin regarder dans le blanc des yeux les possesseurs de PC. LucasArts avait commencé sa campagne de séduction avec des produits comme Indy 4 et Rebel Assault, et confirme aujourd'hui l'honorabilité de ses intentions avec la conversion imminente de quelques-uns de ses plus grands hits : Dark Forces (mai), Full Throttle (été 95) et X-Wing CD Collector (automne 95). Ces jeux nécessiteront un Mac 68040 ou un PowerMac, sans oublier un lecteur CD-Rom et 8 Mo de Ram. ●

Doom Web

Les araignées du Web passionnées par Doom, Heretic, bref par ID Software vont pouvoir marier leurs deux passions avec le site Doom Gate dont voici l'adresse Internet : http ://doomgate.cs.buffalo.edu/index-html.html
À vous les images, les cheat modes, les dernières infos, les soluces complètes (...) !
Deux autres sites : l'officiel d'ID Software et le site de distribution des produits ID (pour obtenir d'autres adresses, lisez le HELPME.TXT du jeu Heretic) : ftp://ftp.idsoftware.com et ftp ://ftp.uwp.edu/pub/incoming/id/ ●



Un président pour 150 Frs !

TDC Home se propose d'aider les indécis à l'aube des présidentielles en leur fournissant un assistant personnel de vote. Vous n'en dormez plus la nuit. Les visages de Balladur, Chirac, Jospin et toute la bande défilent sans cesse devant vos yeux. Une seule solution : « Votez autrement ! », un logiciel qui vous permet de rentrer vos priorités personnelles, le programme se chargeant alors de sélectionner le candidat idéal en fonction de son programme... Pour voter juste, votez TDC ! Le seul perdant, outre les candidats non sélectionnés, est votre portefeuille qui sera dans l'affaire soulagé de 150 Frs. L'éditeur pense sortir toute une gamme de produits au même prix, dont « Croyez autrement ! » pour choisir la religion convenant le mieux à ses convictions personnelles ! L'assistant de vote n'est pas un poisson d'avril... malheureusement. ●

Les aventuriers de la Compil perdue



Delphine Software sort la Collection Aventure avec cinq hits incontournables du jeu français : Flashback (Morph, sa suite, est présentée en rubrique Reportages), Another World (le jeu culte d'Éric Chahi précédant le prochain Heart Of Darkness), Croisière Pour Un Cadavre (l'un des premiers jeux d'aventure en 3D, bien avant Alone In The Dark), Operation Stealth (le James Bond made in France) et Les Voyageurs Du Temps (le papi SF de la collec). Fait exceptionnel, les cinq jeux sont tous des Gen d'Or ! Preuve s'il en fallait de la qualité de cette compilation. Le tout sur PC disquettes pour environ 300 francs. ●

11 sur XIII

La sortie d'un nouveau XIII est toujours un événement dans le milieu de la BD, à tel point qu'une bande annonce dédiée à la sortie de « Trois Montres d'Argent » est actuellement diffusée dans les salles de ciné. Suite de « El Cascador », ce tome compte l'histoire de trois amis : Liam Mac Lane, Georges Mullway et Jack Callahan quittant l'Écosse pour les États-unis et celle de leurs enfants. Cet élagage généalogique suit les grands soubresauts de l'histoire américaine pour nous offrir une véritable saga historique entrecoupée du présent de Numéro XIII au Costa Verde.

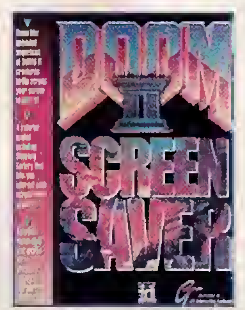
Jurassic Park rouvre ses portes

La suite du best-seller mondial de Michael Crichton sera mise aux enchères par ce dernier. Notre informateur ne nous a pas précisé si tous les intéressés seraient déguisés en dinosaures, mais s'ils devaient l'être, ce serait sans aucun doute en T-Rex ! L'affrontement à grands coups de suites de zéros prolongées du symbole $ promet d'être sanglant, raptorien dirais-je même.



Windows 6.66

Doom 2 sous Windows vous en rêviez ? Et bien continuez. Car cette news ne concerne « que » la sortie du screen saver Doom 2. Pas trop déçu ? Quatre options vous sont proposées : la Shooting Gallery, version doomienne du stand de tir de notre enfance, les minotaures se substituant aux canards en carton ; le Zoo, la ménagerie de Doom 2 en balade ; le Duel, affrontement à mort entre deux monstres ; et les Slides Shows des séquences les plus sanglantes du jeu ID Software.



Des capotes pour CD

Saviez-vous qu'il existe des protections pour CD ? Elles se présentent sous la forme d'un film adhésif d'une épaisseur de 100 microns que l'on applique sur la face supérieure du CD (la plus fragile : 0,02mm contre 1mm pour la face inférieure). Les avantages du CD Protection de The Acoustic Holograph : il prolonge la durée de vie de vos CD, CD-I, CD-Photo, CD-Rom, évite les rayures et vous permet d'écrire au feutre indélébile sur ces derniers pour les identifier. Les inconvénients : les CD ne se reproduisent plus entre eux, à éviter donc pour ceux qui font cohabiter un CD de Vanessa Paradis et un autre de Patrick Bruel dans une même pochette, en espérant que leur rejeton ait plus de voix que ses géniteurs.

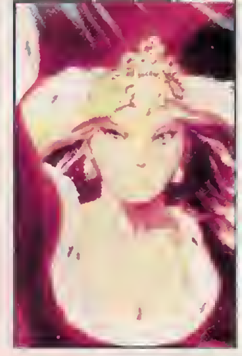
Bientôt un éditeur Warcraft

Blizzard (bénis soient-ils) annoncent pour « incessamment sous peu » un éditeur gratuit, qui sera mis sur notre CD sitôt Ubi Soft (distributeur d'Interplay, eux-mêmes distributeurs de Blizzard) en possession de l'objet de notre attente fébrile. Pas si fébrile que ça en fait, puisqu'il ne s'agit que d'éditer les aptitudes des unités orcs ou humaines. En gros, vous pourrez créer une armée de supers orcs pour affronter une armée de supermans et ainsi prolonger la durée et l'intensité d'une partie. Espérons que cet éditeur suffise à soulager notre impatience jusqu'à la sortie de Warcraft 2 !



Les Battle Chess fondent un club

Qui ne connaît pas les Battle Chess, ces jeux d'échec où chaque pièce était animée pour offrir au joueur des combats pleins d'humour. Actuellement disponible, la Battle Chess Collection d'Interplay se compose de quatre jeux : Battle Chess (l'original sorti en 1988 sur Amiga, puis sur PC), Battle Chess II : Chinese Chess, Battle Chess 4000 (en SVGA) et Battle Chess Enhanced CD-Rom. Le tout pour un prix avoisinant les 350 Frs.



Wanted : deux programmeurs (vifs)

Afin de renforcer son studio de développement Sony-Psygnosis, la filiale française recherche activement deux programmeurs (Connaissance des langages C et assembleurs, de 3D Studio, et bien entendu expérience des jeux vidéo indispensable) pour une embauche immédiate. Envoyez un CV accompagné d'une lettre de motivation à : SONY PSYGNOSIS France Service Recrutement 131, avenue de Wagram 75017 PARIS

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD
LES TOPS PC/CD ROM MICROMANI



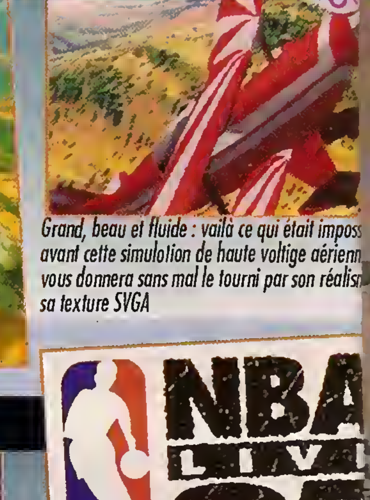




Après D.O.T.T. et Sam & Max, Lucas Arts vous propose son futur Hit : FULLTHROTTLE. Drôle et violente, cette aventure dans laquelle vous incarnez un biker du futur vous demandera votre pleine puissance

NOUVEAU FLIGHT UNLIMITED





Grand, beau et fluide : voilà ce qui était imposs avant cette simulation de haute voltige aérienn vous donnera sans mal le tournis par son réalism sa texture SVGA

HIT NBA LIVE 95

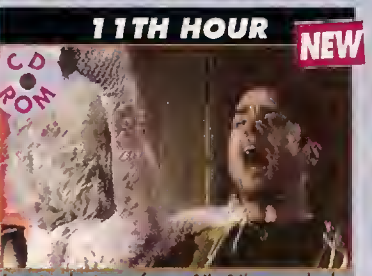


CD ROM

Dernière simulation de sport d'Electronic Arts qui vous offre le mode arcade ou le mode simulation.

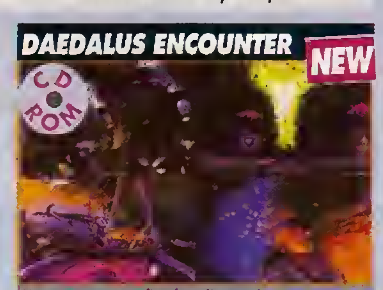


11TH HOUR NEW



Les maisons hantées vous font peur ? Non ? Alors entrez dans la demeure de Henry Stant. Vous y trouverez des décors en 3D très réalistes et des personnages full motion vidéo trop réalistes !!

DAEDALUS ENCOUNTER NEW



Virgin vous propose d'explorer l'épave d'un vaisseau, mais rien ne sera simple car les aliens y ont élu domicile. chaque pas sera accompagné d'angoisse et de suspense.

STAR TREK "THE NEXT GENERATION" NE



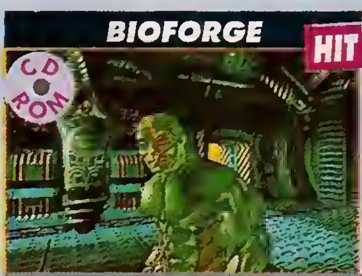
Prenez les commandes du vaisseau intergalactique Entreprise et dirigez l'équipage vers des aventures nouvelles et passionnantes !

SUPER KARTS HIT



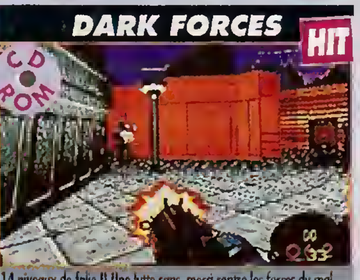
Vitesse, freinage et contre braquage !! Voilà ce qui vous attend à travers les 16 circuits de cette "Kart Cup" qui grâce à ses pièges et son réalisme ne manqueront pas, seul ou à deux, de faire monter l'adrénaline !

BIOFORGE HIT



Une aventure "science fiction" signée Origin. Un pas de plus dans le domaine du film interactif est franchi avec ce jeu où vous incarnez un héros moitié homme, moitié machine.

DARK FORCES HIT



14 niveaux de folie !! Une lutte sans merci contre les forces du mal. Vous devrez ramper dans des conduits d'aération, enclencher des mécanismes entraînant le déplacement de bâtiments entiers, ...

STONE KEEP NE



Une magnifique réalisation signée "Interplay" découvrir d'urgence : les scènes cinématiques rythment ce jeu de rôle sont hallucinantes !

NOUVEAU !! Découvrez les meilleurs titres multimédias chez Micromania !









... et des dizaines d'autres titres disponibles

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANC

Les frais de port GRATUITS* et de offres de prix qu'o n'ose pas publier !!

Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

* Pour une commande minimale de 200 F.



Disponible dans tous les magasins Micromania !
La Playstation de Sony
modifiée au standard européen Pal - 220V - 60 Hz
NEW
LES TOPS PSX
RIDGE RACER
Cette fois il s'agit bien d'une véritable simulation de course automobile !
TEKKEN
Des coups hyper-réalistes, les projections en tout genre tout simplement fabuleux
VAMPIRE
Ce méga Hit de Capcom aux graphismes fantastiques remplacera Street Fighter II
TOH SHIN DEN
Le premier d'une nouvelle génération de jeux. Un réalisme époustouflant !!
Caractéristiques
• CPU : 32 Bits RISC chip @ 33 MHZ
Animation : 66 millions de Pixels/s
Affichage : 640 x 480 haute résolution
Graphismes : 16 millions de couleurs, polygoniseur et processeur 32 Bits spécialisée en animation 3D (360 000 polygones par seconde), mapping, gouraudshading en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux,
Son stéréo laser.
MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
LA TETE DANS LES NUAGES
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2e
Venez fêter "l'Espace Découverte Micromania" dans le 1er univers de jeux d'arcade du futur !!
Ouvert tous les dimanches
Un cadeau* vous y attend avec l'achat d'un jeu vidéo !!
* Offre spéciale ouverture valable dans la limite des stocks disponibles.
NEW
LES MAGASINS MICROMANIA
MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes . 5, boulevard des Italiens
Paris 2 e - Tél. 40 15 93 10
MICROMANIA EVRY 2 NEW
Centre Commercial Evry 2 - Niveau bas
Tél. 60 77 74 02
MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Centre Commercial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99
MICROMANIA EURALILLE NEW
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07
MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches
MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82
MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58
3615 MICROMANIA Tout le catalogue des jeux !!
(1,27 F. la minute)
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
Mégacarte
Thomas JORDAN
MICROMANIA
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 5 juin 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Titre
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage
29F ou GRATUIT pour toute commande minimale de 200F
Précisez CD Cartouche Disk
Total à payer = F
Nom
Adresse
Tél.
Code postal
Ville
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ..../....
Signature :
Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 10h à 18h le samedi
Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement
N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux: 3DO PC 3 P PC CD Rom GameBoy Megadrive GameGear Super Nintendo Playstation

La 3DO bientôt officielle



La 3DO arrive sous peu en France, c'est officiel. Le premier constructeur à s'attaquer au marché européen n'est pas Panasonic (pourtant le premier à avoir sorti une console au standard 3DO en automne 93), ni Samsung, mais Goldstar (sa console 32 bits, avec CD-Rom double vitesse, est commercialisée depuis le second semestre 94 aux États-Unis et au Japon). 3DO devance ainsi - de peu - Sony et Sega. Reste à espérer que les autres constructeurs ne tardent pas eux aussi à sortir leur machine et que cette officialisation s'accompagne d'une baisse de prix conséquente (la PlayStation pourrait sortir en France aux environs de 2 000 Frs). Rappelons que le catalogue de jeux se compose aujourd'hui de presque 150 titres à travers le monde dont une cinquantaine disponible en France. Cent nouveaux titres sont annoncés pour 95.

Le PC au cœur du séisme

Quelques semaines avant le tremblement de terre qui secoua le Japon et ravagea la ville de Kobé, des fabricants avaient anticipé les conséquences d'une telle catastrophe sur l'approvisionnement en composants informatiques et s'étaient précipités pour acheter en grande quantité et à des prix souvent élevés des barrettes de mémoire, par exemple. Pour une fois, les utilisateurs ne paieront pas les pots cassés (rappelez-vous l'histoire de l'usine japonaise détruite qui entraîna l'explosion des prix des barrettes de mémoire RAM... d'ailleurs fortement contestée). L'anecdote veut qu'IBM ait acheté une grosse quantité de barrettes dix jours avant le tremblement de terre. Comme quoi, rien n'arrête le commerce.

Doom, the movie

Après Super Mario Brothers, Double Dragon, Street Fighter et bientôt Mortal Kombat, Doom serait la prochaine adaptation cinématographique d'un jeu vidéo. En 94, Ethos Films avait acheté les droits à ID Software, mais après quelques mois seulement, le projet fut abandonné et récupéré par Ivan Reitman de la compagnie Northern Lights (Ghostbusters, Un flic À La Maternelle). Un script est en cours d'écriture et les premiers tours de manivelle sont escomptés pour fin 95. Espérons que le projet soit confié à un réalisateur capable de faire ressortir l'ambiance glauque du jeu (Sam Raimi ou Peter Jackson par exemple) et surtout que Doom, The Movie ne tombe dans les très célèbres oubliettes hollywoodiennes.

James Bond et les Aliens



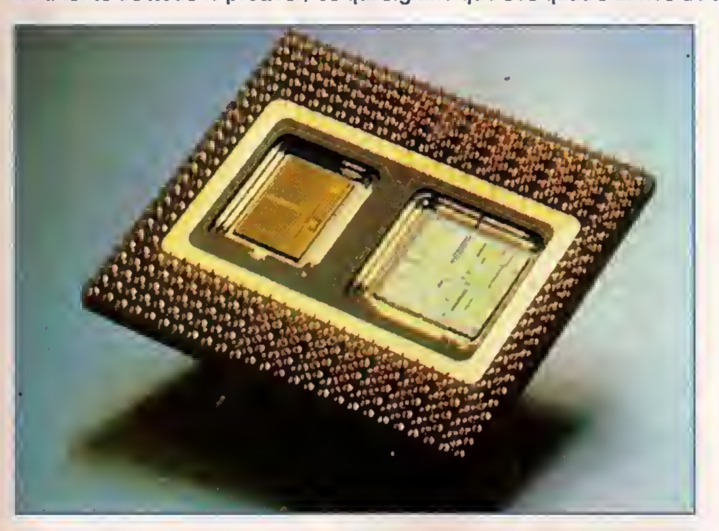
Cryo (traducteur et distributeur) présente deux nouveaux albums Dark Horse : Aliens Salvation de Mike Mignola & Dave Gibbons ainsi que James Bond 007, La Dent Du Serpent Tome 1 de Doug Moench & Paul Gulacy. Le premier est, comme son titre l'indique clairement, une digression sur les bestioles inventées par H. R. Giger pour Ridley Scott avec un soupçon de Robinson Crusoë (les Aliens remplaçant Vendredi 13). Le narrateur échoue sur une planète désertique accompagné d'un fou furieux et d'une cargaison suspecte pour sombrer progressivement dans la folie. Graphiquement, cette BD est moyenne et son scénario guère original. La Dent Du Serpent est plus travaillée mais le scénario n'est qu'un amalgame de situations empruntées aux films (avec une pointe de Jurassic Park en prime), tout comme le personnage qui s'éloigne un peu plus encore de l'original inventé par Ian Flemming.

Les folles du désert

Apple a été accusé de censure sur un CD éducatif développé par Voyager en association avec American Social History Project. Le CD-Rom « Who Built America ? », distribué dans les écoles et les lycées américains, traite de l'histoire des États-Unis entre 1876 et 1914 en abordant des thèmes comme l'homosexualité et l'avortement. De nombreuses écoles furent choquées par l'affirmation selon laquelle tous les cow-boys ne correspondaient pas à l'image virile véhiculée par John Wayne ! Preuve étant une photo de deux cow-boys assis côte à côte près d'un lac dans leur plus simple appareil, légendée : « Certains hommes furent traînés jusqu'à la frontière du fait de leur attraction pour d'autres hommes ». Voyager, éditeur reconnu pour son sérieux, a déclaré qu'Apple lui avait demandé de supprimer toutes les références du CD au contrôle des naissances, à l'avortement et aux folles du désert ! Apple a refusé tout commentaire sur « l'affaire ».

Intel tourne la page

Plus de 40 % d'entre vous désirent passer au Pentium, d'après les premiers résultats du sondage proposé dans le numéro 74... 95 sera donc une année de deuil pour les malheureux possesseurs de 386 (13 %) ou même de 486 (66 %) à avoir économisé durant toute l'année 94 ! Car le successeur du Pentium, le P6, vient d'être officiellement annoncé par Intel et ses caractéristiques ont été communiquées à la presse. Le P6 sera bien entendu totalement compatible avec les autres processeurs du constructeur. Sa fréquence sera de 133 Mhz. Son processeur 32/64 bits. Le nombre de transistors se montera à 5,5 millions et la technologie utilisée reste celle du 0,6 micron. Son architecture sera « superscalaire » (rien à voir avec les poissons comme Stéphane a tenté de nous le prouver) ce qui signifie que ses quatre unités de traitement travailleront en même temps.



Autre nouveauté, le P6 aura toujours une longueur d'avance sur les calculs en cours, grâce à une fonction d'exécution spéculative. Mais la réelle surprise est la proximité des technologies utilisées pour le P6 et les processeurs RISC. Bien entendu AMD et Cyrix ne sont pas en reste avec respectivement, leurs K5 et M1. Pour les richissimes impatients qui ne souhaitent pas attendre le P6, ni investir dans un Pentium « de base », ils pourront se rabattre sur le nouveau Pentium 120 Mhz (des modèles Compaq, Dell, Gateway sont disponibles) ou le prochain Pentium 150 Mhz (mi 95 ?). Espérons maintenant que les éditeurs épargnent nos chéquiers et se « contentent » encore quelques années du Pentium 90...

O. J. Simpson chez Disney

Si vous n'avez jamais entendu parler de cet ex-footballeur américain, accusé du meurtre de sa femme et actuellement véritable star d'un procès surmédiatisé, vous n'avez pas pu l'oublier dans le rôle du malheureux collègue de Frank Drebbin du film « Y a-t-il un flic pour sauver le président ? » (le pauvre type coincé sous une voiture qui encaissait tous les obstacles jonchant la route, c'était lui). Son procès télévisé entraîne, à chaque diffusion live, la chute du taux d'audience des émissions (Talk shows, jeux) diffusées sur le même créneau horaire. Disney a donc décidé d'exploiter au mieux l'actuelle popularité de l'assassin présumé en donnant ses traits au méchant de leur prochain dessin animé : Pocahontas (sortie prévue pour cet été aux États-unis).

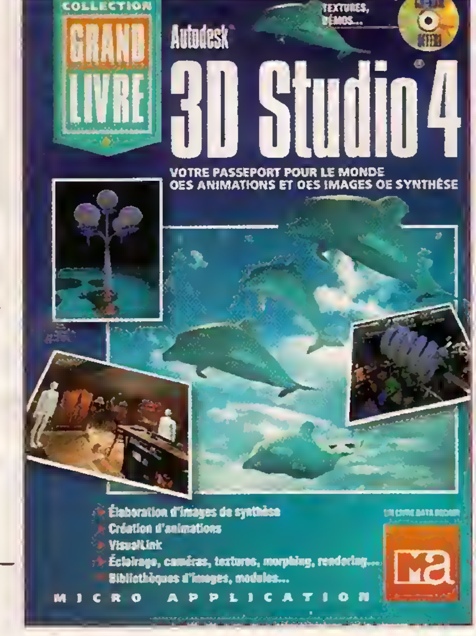
L'affaire ROTT

La version complète de Rise Of The Triad est enfin disponible dans le commerce. Logitime et US Gold se sont livrés à un bras de fer pour obtenir l'exclusivité de la distribution du Doom d'Apogee Software en France, pour finalement obtenir le match nul. Trois versions sont donc disponibles, deux US Gold (disquettes et CD) à 250 Frs et 290 Frs, ainsi qu'une Logitime (CD avec 22 sharewares Apogee et les programmes permettant de créer ses propres niveaux et ses propres sons). US Gold annonce la distribution de quelques autres produits Apogee dont Terminal Velocity (l'adaptation du film d'action avec Charly Sheen) pour mai en version Shareware et août en version complète.



La Bible, 4ème édition

Micro Application vient d'éditer un pavé de 980 pages accompagné d'un CD rempli de 500 Mo de .FLI, .TGA et autres .PRJ, chers aux fondus de 3D Studio... et du 4 en ce qui nous concerne. Autodesk 3D Studio 4 est en effet disponible depuis environ un mois et les malheureux néophytes égarés dans les méandres de la création d'images de synthèse où les habitués pressés de se mettre à jour seront heureux de se laisser prendre la main et 245 Frs par M. A.



LA VALSE DES ÉDITEURS

L'ECTS fut riche en enseignement pour la distribution française des produits étrangers. Saluons tout d'abord l'ouverture en France du service de CIC Multimédia, dédié à la distribution des produits Viacom dans l'Hexagone. De même, pour Warner Interactive Entertainment qui s'est installé à Paris, tout comme Elite System. Pour GTE Interactive, qui développe FX Fighters, Tank Girl, Rapid Assault et bien d'autres produits, ce sera Philips qui s'occupera de la distribution en Europe. Telstar envisage aussi de monter sa structure française. Les grosses annonces du Salon venaient principalement de reprises d'éditeurs tiers. Ainsi, Team 17 a signé avec Ocean, qui s'occupera donc des produits des auteurs d'Alien Breed et de Project X. Millennium a lui été repris par Psygnosis pour l'Europe, tandis que Warner distribuera les produits de la gamme sport d'Accolade. DMA, société qui développa Lemmings vient de signer avec BMG. Maxis sera distribué à partir du mois de mai par Virgin. ●

Gremlin à l'ECTS

À l'abri des regards indiscrets, Gremlin, distribué en France par PPS, fut l'éditeur le plus entreprenant du Salon. Sur les six produits montrés, ce sont six coups au but quasiment assurés. Outre la course de voiture en SVGA, déjà annoncée dans le reportage sur l'ECTS et le projet de golf, nous avons pu voir les premiers écrans de ce qui sera sûrement le jeu de football le plus impressionnant, toutes machines confondues. Adieu les Fifa Soccer sur 3DO et le Victory Goal sur Saturn. On peut en effet voir le terrain sous tous les angles possibles, avec un effet de zoom lui aussi complètement paramétrable. Le plus fou est l'option réseau qui, pour l'instant, est développée dans l'optique d'un jeu à vingt en simultané, seuls les gardiens de but restant gérés par l'ordinateur ! Attendons encore un peu puisqu'il s'agit d'un produit en plein développement, les sprites n'étant même pas finalisés. Dans les autres projets, ce sont deux jeux, l'un plutôt arcade et l'autre plutôt aventure qui sont en développement, utilisant tous deux des technologies qui ne sont pas sans rappeler celles utilisées dans Under A Killing Moon pour une 3D texturée... ●





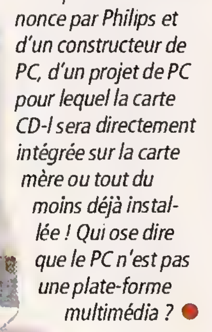
ILS SONT FOUS CES TEUTONS !



Réputés pour leur sérieux, les développeurs de Bluebyte semblent avoir « pété les plombs » avec leur prochain projet « Escape From F5 ». Annoncé comme aussi délirant que Day Of The Tentacle, voici un nouveau venu dans le monde des aventuriers déglingués qui pourrait bien faire une percée. ●

DES PC COMPATIBLES CD-I

L'annonce avait été faite depuis de nombreux mois, et nous avons eu enfin confirmation de la prochaine sortie (automne 95) d'une carte CD-I pour PC. Compatibilité CD-I en plein écran, ainsi que pour le standard Vidéo CD, faisant office de carte MPEG 1, elle possédera ses propres processeurs et sa mémoire dédiée. En outre, les possesseurs de Macintosh seront eux aussi la cible dans un futur un peu plus éloigné d'une carte équivalente. Le projet le plus intéressant vient cependant de l'annonce par Philips et d'un constructeur de PC, d'un projet de PC pour lequel la carte CD-I sera directement intégrée sur la carte mère ou tout du moins déjà installée ! Qui ose dire que le PC n'est pas une plate-forme multimédia ? ●



DES MACS COMPATIBLES PC

Ils sont disponibles ! Pour les Power Macintosh de la série 6100, la carte de compatibilité Dos est disponible pour environ 3 500 francs. Intégrant un processeur 486DX2 66 Mhz, une sortie audio Soundblaster 16, un port joystick... Voici un compromis des plus intéressants, d'autant que vous pourrez utiliser sous Dos votre lecteur CD déjà installé, les protocoles TCP/IP, IPX... ●

WINDOWS
MAC OS
DOS

... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèv

The Fortress Of Dr Radiaki ressort en version CD pour moins de 100 francs ● Wolf, la simulation de loups, sort ce mois-ci entièrement traduite en français ● En liquidation depuis pas mal de temps, Commodore pourrait bien être racheté par Escom, un groupe allemand, même si Commodore UK et Creative Equipment continuent à tenter le coup ! ● Le multimédia représente aujourd'hui 95 % des profits de Grolier (source La Tribune des Fossés) ● Selon l'étude de l'Audience Études sur la Presse Magazine, les Français seraient les premiers consommateurs presse, 2/3 des Français lisant au moins un magazine par jour ● Selon les prévisions pour le premier trimestre 95, les prix des Pentium ont encore chuté : de près de 30 % pour les 100 Mhz, de 8 % pour les 90 Mhz et de près de 40 % pour les 66 Mhz.

PLUS BLANC QUE BLANC

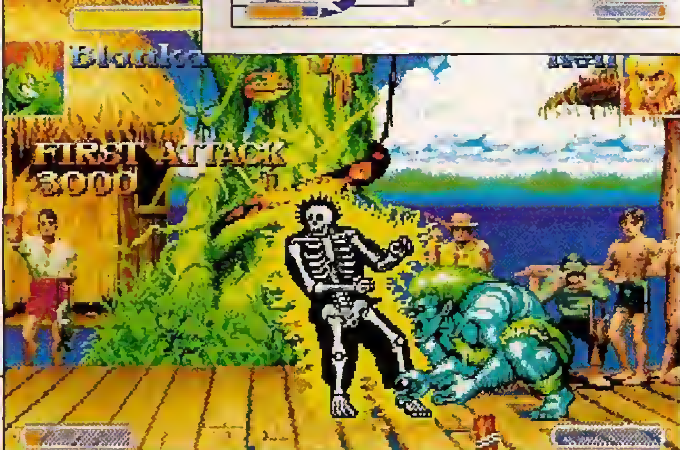
The White Label est un nouveau concept lancé par Virgin. Tout le monde y allant de sa gamme budget, Virgin ne pouvait déroger à la règle. Il s'agit de ressortir des produits comme Lands Of Lore, The 7th Guest, Hands Of Fate ou Conspiracy à des prix très, mais alors très bas (moins de 100 francs).



L'EMBROUILLE
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Ayant rapporté du dernier ECTS une pré-version testable de l'adaptation du célèbre jeu Capcom sur CD-Rom PC comme tous nos confrères, nous avons préféré attendre une version réellement finale (celle qui sera mise en vente), pour juger objectivement de la qualité du produit de Gametek. Si les graphismes et l'animation semblent finis, nous avons en revanche des doutes sur la jouabilité et l'environnement sonore. En effet, pour ce genre de produit, ces deux éléments sont essentiels, et nous préférons repousser le test au mois prochain.





À MORT LES HUMAINS

Warcraft 2 : Tides Of Darkness est annoncé officiellement pour Noël 95 avec de nombreuses améliorations. Il sera possible d'y jouer à deux par câble ou par modem (avec une seule version) ; et en réseau, ce seront jusqu'à sept personnes qui pourront participer en même temps ! De très nombreuses nouvelles unités sont prévues, telles que des unités volantes (dragons, griffons, Zeppelins), des unités marines (navires de guerre, sous-marins) et terrestres (inventeurs nains, archers elfes...) qui devraient offrir des possibilités quasiment illimitées. Les graphismes en SVGA, de nouvelles séquences cinématiques et des scénarios un peu plus travaillés devraient combler le manque laisser par le premier volet, d'une durée de vie trop courte. En outre, un éditeur incorporé permettra de modifier les caractéristiques des unités existantes, pour rétablir un peu le rapport des forces. ●

VISITEZ INTERNET

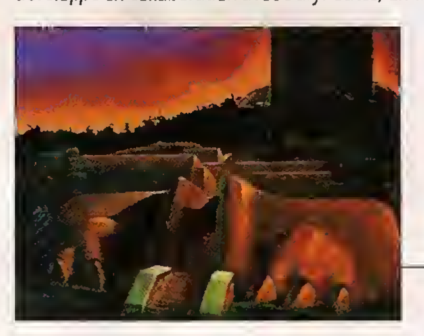
Vous êtes à la recherche de sites entièrement dédiés aux jeux vidéo ? Voici une liste d'endroits où vous trouverez des informations et des démos sur vos éditeurs préférés.
3DO = http ://tss.ca/~hans/3do/3do.html
Apple = http ://www.support.apple.com/
IBM = http ://www.ibm.com/
Interplay = http ://www.interplay.com/
Jaguar = http ://www.bucknell.edu :80/~svensson/
Lucasarts = http ://stwing.resnet.upenn.edu :8001/~jruspini/lucasarts/lucas.html
Microprose = http ://www.microprose.com/
Rocket Science = http ://www.rocketsci.com/
Sega = http ://www.segaoa.com/
Sony = http ://www.sepc.sony.com/SEPC/index.html
Vous êtes bloqué dans **Discworld**, allez faire un tour à l'adresse suivante : rince.wind@psygnosis.co.uk
Pour vous détendre, allez faire un tour sur...
Les Guignols de L'info = http ://mistral.enst.fr/gn/

ERRATA N°76

Suite au rachat de Renegade par Warner Interactive, une certaine confusion a régné sur les produits de ce développeur. Du coup, Flight Of The Amazon Queen, sera distribué d'ici quelques semaines en version française par Warner Interactive, tandis que « Z », le super-produit des Bitmap Brothers, sur lequel nous avions fait la couverture le mois dernier, restera chez Virgin. ●

DU NOUVEAU CHEZ SIERRA

Même s'il va falloir attendre le prochain salon de Los Angeles pour découvrir en détail les prochains produits Sierra, nous avons tout de même pu glaner quelques renseignements sur Police Quest : SWAT tout d'abord, le prochain jeu d'aventure/action policier développé en collaboration avec Daryl Gates, un des plus célèbres flics américains. Outre le remake de Thexder, un ancien hit sur 8 bits, il est aussi question de Shivers, un jeu d'aventure du genre horreur, mais destiné à un public plus jeune. Enfin, des vétérans de chez Sierra (Al Lowe...) sont en train de travailler sur un tout nouveau jeu d'aventure, Torin's Passage, lui aussi destiné à un plus large public. ●







ÇA SENT L'ICENCE

Les grosses productions cinématographiques sont désormais la cible privilégiée des éditeurs de jeu. Ainsi, sur le stand Interplay, outre la bande annonce de Casper Le Fantôme (Spielberg), c'est Waterworld avec le gentil Kevin Kostner qui sera sujet à une version ludique sur CD-Rom ! De son côté, Viacom montrait aussi une pré-bande-annonce de Congo, le film d'aventure basé sur un des romans à succès de Michael Crichton (Jurassic Park, Harcèlement, Risin Sun...). ●



SELL : POUR MIEUX ACHETER

Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels Ludiques tenait le 6 avril sa première conférence de presse officielle. Créé depuis quelques mois, ce syndicat regroupe déjà les principaux intervenants de l'Hexagone, l'ensemble des éditeurs devant petit à petit y adhérer. Il faut savoir que dans tous les autres pays, existe plus ou moins l'équivalent de ce syndicat. Ses objectifs sont pour l'instant en pleine étude, mais il ressort d'ores et déjà une véritable volonté pour uniformiser cette industrie des loisirs vidéos, plongée jusqu'au coup dans le Chaos originel. Le premier but du SELL sera de proposer au gouvernement et aux institutions, un interlocuteur unique pour l'ensemble du milieu. Le SELL est aussi en train d'élaborer un système de désignation des jeux. Grâce à ce dernier, le client sera aiguillé sur la cible de chaque produit (par classe d'âge) et surtout sur son contenu exact. Parmi les autres projets, citons le désir de ses adhérents pour que les professions du jeux vidéo (programmeurs, graphistes, musiciens, concepteurs...) soient véritablement reconnues et entrent dans un système de contrats officiels et non pas de contrats bidouilles comme à l'heure actuelle ! Il faudra attendre cependant la fin d'année pour commencer à véritablement sentir les effets de l'intervention du SELL sur notre secteur, mais souhaitons leur bonne chance. ●

L'ART DU PINBALL





Les programmeurs de Codemasters ont développé pour vous le **plus réaliste** des flippers jamais réalisé sur PC. Une pluie de jeux cachés en plus des 100 targets par table, 220 éffets sonores différents font de Psycho Pinball le jeu **le plus fous**.

Les médias ne s'y sont pas trompés, reconnaissant PSYCHO PINBALL comme le **meilleur flipper** sur PC, ils n'hésiteront pas à faire savoir que ce pinball est le **premier** qui vous rend aussi **hystérique** que celui du bar du coin.

"Oubliez tout le reste: c'est celui - là le meilleur." **Joystick**



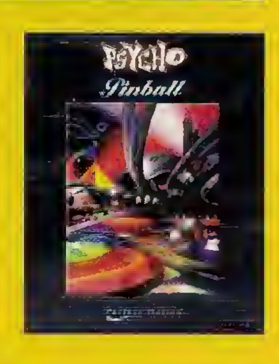


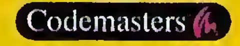


Perfect



Motion
SIMULATION





THE FASTEST PINBALL SIM YOU'LL EXPERIENCE

Available on:

PC DISKS [5]
CD-ROM [ENHANCED]

Telephone: +44 1926 814 132 Facsimile: +44 1926 817 595

LA GÉNÉRATION 32 BITS

La pôle position pour Sony

Madré Mio ! Ma qu'est-ce qu'ils nous ont fait ! Daytona USA Saturn était Le jeu le plus attendu sur la console 32 bits de Sega. Tout le monde l'attendait au tournant pour une comparaison sans concession avec le Ridge Racer de la PlayStation. Résultat : la pôle position est accordée à Sony.

DAYTONA USA

Sega • Saturn

Duel au soleil (levant)



Successeur de Virtua Racing dans les salles d'arcade, Daytona USA est un pur chef d'œuvre de jouabilité et de fun non dilué. Une merveille que Sega se devait d'adapter sur sa dernière console : la Saturn. Bien entendu, il était techniquement impossible de retrouver la version arcade dans son salon, mais après le formidable Ridge Racer de la PlayStation on attendait tous un miracle, surtout après que la presse console se soit gargarisée de l'utilisation des deux coprocesseurs Hitachi SH2 (Panzer Dragoon n'en utilisait qu'un et Virtua Fighter aucun). AM2 (les auteurs de la version coin up) aurait dû déplacer leurs locaux de Tokyo à Lourdes… L'adaptation Saturn fut pour beaucoup une immense déception, le clipping (apparition progressive des décors à l'écran) discret de la version arcade atteint des proportions grand-guignolesques sur la console Sega. Certains éléments du décor apparaissent si subitement à l'écran qu'il faut des nerfs d'acier pour ne pas rentrer dedans lors des premières parties. Pire, lors d'un virage, il n'est pas rare de voir une montagne disparaître puis réapparaître la seconde d'après… Il faut croire que les auteurs aient voulu trop en faire, les spécialistes du jeu d'arcade furent surpris par la profusion de détails importés sur la console (les chevaux qui courent sur l'herbe, les oiseaux qui traversent l'écran…). Ils ont voulu mettre trop de cerises sur le gâteau et la Saturn a bien du mal à digérer le tout. Malgré tous ces défauts, Daytona reste un jeu éclatant (si seulement on avait pu relier plusieurs Saturn pour jouer en multijoueurs…). N'oublions pas qu'il s'agit d'une course de stock car avec une grille de départ composée d'une quarantaine de voitures ! Les empoignades carrossées sont spectaculaires avec la possibilité de s'aider des murs ou d'un concurrent pour prendre un virage en épingle ! La carcasse accuse au fil de la course les stigmates de ces heurts répétés, les vues extérieures (dont une ne présente que le capot) sont là pour le prouver. Le jeu comprend trois circuits dont la difficulté est progressive et chaque victoire vous donne le droit de choisir une nouvelle voiture. Avec des vitesses automatiques ou manuelles, le pilotage change radicalement selon le modèle choisi. Graphiquement le jeu est plus riche et plus coloré que Ridge Racer, mais le clipping rend le tout nettement moins « clean ». Dommage… Vraiment dommage, on ne le répétera jamais assez. Si vous n'avez jamais joué à la version arcade de Daytona USA ou ne caressiez pas le rêve de « l'arcade à la maison », l'adaptation Saturn vous comblera sans doute, car il s'agit malgré tout d'un bon jeu, beaucoup plus fun et varié qu'un Ridge Racer. À noter la sortie prochaine du Sega Saturn Racing Controler, un volant qui vous permettra de retrouver les vibrations de l'arcade !

P. S. : Une fois les trois circuits terminés, vous pouvez les refaire à dos de cheval !



GEX



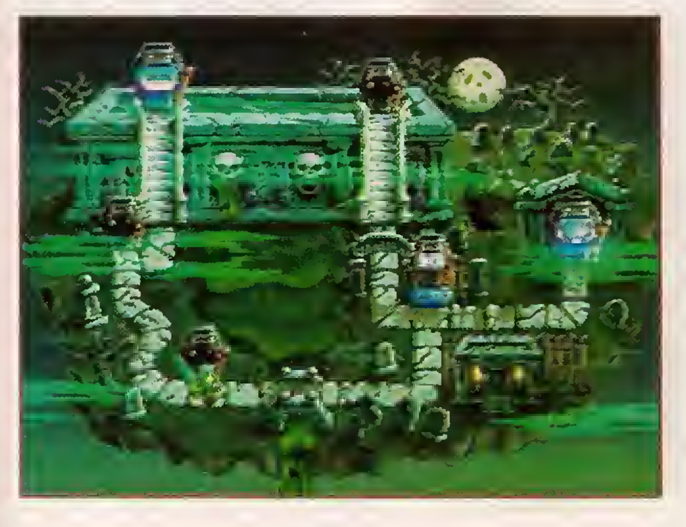


Y'a pas de lézard !

Crystal Dynamics • 3DO



On l'attend tous ! Et il ne se décide pas à arriver, le Gecko de Crystal Dynamics, éditeur référence sur 3DO avec des titres (disponibles) comme Crash'n Burn, Total Eclipse, La Horde (adapté sur CD-Rom PC), Off World Interceptor ou en encore Samurai Shodown. Actuellement en phase de débuggage, le premier jeu de plate-forme de la console est sans cesse repoussé, à mon grand regret (j'ai beau prier tous les soirs le Dieu Gecko, rien n'y fait). Novateur, Gex n'en demeure pas moins un descendant de Mario. Le but du jeu étant de sauter de plate-forme en plate-forme en évitant les pièges, en tuant les ennemis rencontrés et en collectant un maximum de bonus. Mais Gex ne ressemble pas à Mario… déjà il ne porte pas de moustaches, ensuite c'est un lézard. En tant que tel, il possède certaines caractéristiques originales comme la possibilité de sauter (pas très original, je sais) et de rebondir à l'aide de sa queue sur les ennemis (alors, on se fait petit maintenant ? !) ; de choper les bonus et les pouvoirs spéciaux avec sa langue ; de donner des coups de queue (comme Mr Nutz et Tobbie dans « Tobbie et les nonnes en chaleur » pour les connaisseurs) ; de pousser des éléments du décor ; de courir, etc. Comme Donkey Kong lors de sa dernière prestation, Gex a eu droit à un traitement de faveur, ses animations ayant été créées sous Silicon Graphics. Ses mouvements sont par conséquent plus vrais que nature et d'une précision « reptologique », ce dernier possédant les facultés antigravitationnelles propres à son espèce. Il peut s'accrocher n'importe où, même au décor de fond ! Pour ne rien gâcher, Gex se rapproche plus d'un Robin Williams en pyjama vert que de Godzilla, c'est un rigolo qui ne peut s'empêcher de hurler « Geronimo ! » à chaque saut et ne manque pas une occasion de sortir une vanne du type : « My name is Forest Gex » (en fait, l'acteur américain Dana Gould a prêté sa voix à Gex) ! Le jeu est aussi bourré d'idées originales (comme cet appareil photo dont le flash tue tous les ennemis à l'écran !), de petits jeux bonus (un base-ball où la queue du lézard remplace la batte et les têtes de mort, les balles) et de passages secrets. La maniabilité est au rendez-vous, même si manier un Gecko n'est pas évident au départ et qu'il ne possède pas la précision quasi-légendaire d'un (du) plombier. Les décors sont superbes, kitsch (Gex est enfermé dans un monde télévisé type années 50) et variés. Espérons maintenant que la brèche ouverte par La Horde sur le monde micro nous apporte bien d'autres titres Crystal Dynamics (Total Eclipse est annoncé).



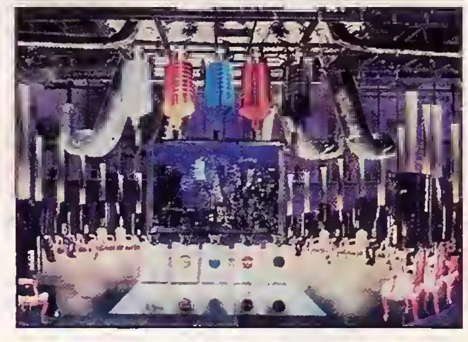




CITÉ CINÉ 2

Depuis le 17 mars, Cité Ciné 2 a ouvert ses portes au cœur de la Défense. Dans ce lieu futuriste, vous découvrirez des décors délirants où cinéma, lumières et architecture jouent avec notre imaginaire. Bicentenaire du cinéma oblige !





Huit ans après Cité Ciné, son créateur François Confino, récidive avec la deuxième édition de cette exposition hors norme. Cité Ciné, c'est avant tout un voyage au cœur d'un univers : celui de la ville et du cinéma. Mais, à la différence de la première édition qui déclinait le cinéma dans la ville à notre époque, Cité Ciné 2 nous plonge dans le futur. Nous sommes en l'an 3 000, des archéologues découvrent des images restées prisonnières de la glace. Ils tentent de percer à jour le mystère de la civilisation de l'an 2 000. L'exposition s'articule autour de leurs reconstitutions. Au travers d'impressionnants décors et de nombreux extraits de films, le visiteur observe, médusé, l'évolution des Terriens.

Après être passés par l'Atelier des Archéologues rassemblant de vieux objets hétéroclites - les nôtres - nous pénétrons dans la salle dite Archéologie 3 000 où trône le monolithe de 2 001 : l'Odyssée de l'Espace… Le visage d'un archéologue apparaît pour donner les clefs de la visite. Ensuite, chacun est libre d'errer au gré des 180 décors surréalistes de l'exposition portant les noms évocateurs de la Cour des Miracles, Fantasmania, Maison du Savant fou, Lumière des Inventions, Messager, Rêves ou Métamorphoses… Pendant qu'une machine futuriste et fumante dotée d'un œil géant emprunté au Big Brother observe les visiteurs, ceux-ci rêvent. Fantasmania est le royaume de la sensualité : Fellini en est le maître. Sous nos pieds, un matelas mou et voluptueux, au-dessus, une rose de tissus flottant s'amuse avec une lumière diffuse. À côté, Alien, Total Recall ou Docteur Follamour, rivalisent de violence dans un bunker fait de pierres déchiquetées. Un peu plus loin, la Maison du Savant Fou joue avec nos nerfs, dans un décor à la fois banal et inquiétant, en passant des extraits de Faust, de Rêve Sanglant ou des Yeux Sans Visage.



De Metropolis à Terminator en passant par La Chevauchée Fantastique, l'accumulation d'extraits de films recueillis par le réalisateur, Gilles Nadeau, est impressionnante. Trois cents séquences de 180 films sont projetées sur onze grands écrans ou dispersés sur cent moniteurs vidéos encastrés dans de faux murs, plantés au milieu d'un réfrigérateur ou d'une armoire. L'œil et l'oreille du spectateur sont sans cesse sollicités. Il furette, pose le regard, s'arrête, reprend son exploration pour, deux secondes plus tard, observer un nouvel extrait ou écouter un son provenant de gauche, de droite, du plafond ou du sol. Peu à peu, il cerne le fil directeur de l'exposition. « Le spectateur passe d'un monde matériel à un monde immatériel. À partir de la salle Lumières des Inventions il n'y a plus de frontière entre l'image et la réalité » explique François Confino. Effectivement, en fin de parcours, le



INTERVIEW François CONFINO

François Confino, créateur des Cités Cinés 1 et 2 est avant tout un passionné. Pour que son dernier bébé voit le jour, il n'a pas lésiné sur les moyens : 300 extraits tirés de 180 films, 18 décors, 100 moniteurs vidéos, 1 500 collaborateurs et un budget de 40 millions de francs.

Génération 4 : Comment avez-vous eu l'idée du premier Cité Ciné ?
François Confino : J'avais fondé un festival à New-York sur l'architecture et l'urbanisme qui devait être présenté dans des décors et enrichi par des images tirées de films documentaires. Le cinéma de fiction étant beaucoup plus riche que le documentaire, je suis parti de cette idée pour créer Cité Ciné 1. Nous avons travaillé pendant trois ans, de 84 à 87, pour le mettre au point parce qu'à l'époque, la technique, (casque à infrarouges et branchement des films en continu) n'était pas très fiable. La négociation des droits de films a été longue. Nous avions 160 extraits représentant 4h30 de film !

GEN4 : L'idée de base de Cité Ciné 2 est différente de Cité Ciné 1 ?
F. C. : C'est un peu la même. La plupart des films sont projetés sur grands écrans, dans des décors grandeur nature et le public est libre d'aller où bon lui semble. La connivence est toujours très forte entre les images projetées et le décor. Mais, tout en gardant le thème cinéma et ville, Cité Ciné 2 évolue. Cité Ciné 1 était nostalgique en portant un regard sur l'histoire du cinéma, alors que Cité Ciné 2, qui se passe en l'an 3 000, est tourné vers la science fiction, l'imaginaire, le rêve pour créer ce regard au « futur antérieur » sur nos sociétés. La technique est également différente, on n'a plus de casque à infrarouges, la ville est sonorisée avec du son direct.

GEN4 : Le personnage en images de synthèse, « Le Messager », réagit avec le public ?
F. C. : « Le Messager » est un personnage virtuel et interactif. Il a trois phases d'interactivité. Soit il est endormi et il faut aller le chercher. Soit, lorsqu'un spectateur pénètre dans un carré déterminé par des bandes au sol, il peut le chercher, le faire tourner sur lui-même ou entamer une série de regards avec lui. Enfin, quelques jours par semaine, il devient réellement interactif et entame un dialogue avec les spectateurs.



GEN4 : Avez-vous utilisé des technologies de pointe pour le créer ?
F. C. : Elles sont très importantes mais c'est plutôt une combinaison des dernières techniques, avec un énorme ordinateur de Silicon Graphics et le projecteur vidéo le plus puissant au monde afin de bénéficier de la meilleure image en haute définition. Seul le son est novateur puisque les sons divergent et cohabitent de manière à ce que le visiteur fasse lui-même sa sélection.

GEN4 : À quand un Cité Ciné 3 ?
F. C. : On a un projet, Cinéma Avenue, qui ouvrira ses portes à Tokyo l'année prochaine. C'est une balade dans toutes les villes du monde à travers le cinéma de fiction. Il est possible qu'on l'expose à Paris. En attendant, Cité Ciné 2 va voyager dans le monde entier : la Hollande, l'Angleterre, la Chine, le Japon, l'Australie et le Canada.

Propos recueillis par Anne-Karine Denoble

spectateur devient lui-même un écran : revêtu d'une blouse blanche, il pénètre dans une salle immaculée où sont projetées de toutes parts des images. Confortablement installé sur un pouf géant, il se laisse emporter par les couleurs glissant sur sa toge…
« Les gens aiment la magie, nous essayons de leur en donner » souligne-t-il. Pari réussi, après une heure trente de balade, on ressort de Cité Ciné, le cerveau imbibé d'images - très souvent américaines - et la tête dans les étoiles.

Anne-Karine Denoble

Cité Ciné- Colline de la Défense - Paris La Défense - Réservation : 36 68 20 95 ou 3615 Cité Ciné 2



GRAND ÉCRAN

ALERTE !

Alerte et panique dans le monde ! Un virus menace de détruire la population mondiale en un temps record. « Vous ne le voyez pas, vous ne le sentez pas, mais il est peut-être déjà en train de vous attaquer » résume le réalisateur Wolfang Petersen. Tout cela à cause de militaires, toujours les mêmes, peu soucieux de la santé des autres.
Dépêché au Zaïre afin d'enquêter sur une épidémie survenue dans un petit village de la vallée de Motaba, le colonel et scientifique Sam Daniels (Dustin Hoffman) découvre que les villageois ont été contaminés en quelques heures par un virus inconnu. Revenu aux États-Unis, il se heurte au refus des généraux Ford (Morgan Freeman) et McClintock (Donald Sutherland) de prendre les mesures de sécurité nécessaires. Ces deux-là ont certainement quelque chose à se reprocher... Entre-temps, un adorable singe, kidnappé justement dans la vallée de Motaba, voyage pour les États-Unis. Vous imaginez la suite : le singe est porteur du virus. Par un concours de circonstances, il recouvre la liberté et contamine quelques personnes qui, à leur tour, en contaminent d'autres. Tous les éléments sont en place pour que Sam devienne un héros... s'il se bat bien.
Wolfgang Petersen a réalisé un film propre, mais la magie n'y est pas. Les scènes s'enchaînent les unes aux autres sans réellement nous surprendre. On sursaute parfois, on soutient le combat de Sam, on se désole pour les malheureux atteints du virus, mais on ne se sent jamais impliqué. Pourtant Alerte ! est basé sur une réalité qui fait froid dans le dos : depuis quelques années les scientifiques découvrent de nouveaux virus, tels que l'Hantavirus, capables de déclencher des épidémies mondiales...





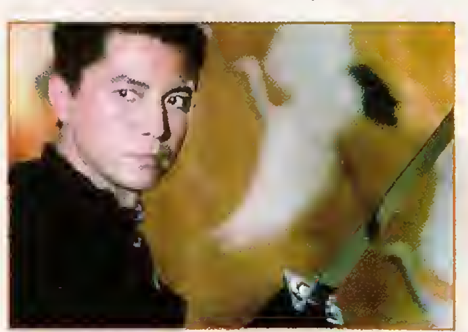


ALERTE
Sur les écrans
Réalisateur : Wolfgang Petersen.
Avec : Dustin Hoffman, Morgan Freeman, Donald Sutherland...

LA PROIE

Décidément, Christophe Lambert aime les films d'action. Deux mois après Highlander 3, il est de retour, entouré non pas d'Écossais, mais de Samouraïs. Cette fois, il joue un informaticien en voyage d'affaires au Japon se retrouvant embringué dans une sombre histoire de ninjas. Après avoir séduit une superbe japonaise, Kirina (Joan Chen, vraiment superbe), Paul Racine (notre informaticien) est le témoin involontaire de son meurtre par des ninjas. Ayant entrevu le visage de leur chef, Kinjo, sa vie est menacée. Takeda, un maître en arts martiaux, se charge alors de sa protection. Il l'entraîne sur une île où la vie est encore régie par les codes traditionnels des Samouraïs. Peu à peu, Paul Racine, s'aperçoit qu'il sert d'appât pour que Takeda puisse enfin combattre Kinjo, son ennemi de toujours. Le combat final sera rude pour Takeda et pour Kinjo, mais aussi pour Paulo.
Christophe Lambert a troqué sa jupe écossaise pour une tenue de Samouraï mais se bat avec toujours autant d'ardeur. D'ailleurs, La Proie est une accumulation de combats au sabre. L'histoire n'est qu'un prétexte servant à valoriser les agitations, très bien filmées, des uns et des autres. Dans ce registre, une scène retient plus particulièrement l'attention : dans un train, on observe les ninjas massacrer méthodiquement les pauvres voyageurs pendant que Takeda tue un à un les ninjas se présentant à lui... jets de sang, têtes coupées et éventrations à l'appui. Les amateurs vont adorer.





LA PROIE
Sortie le 10 mai
Réalisateur : J. F. Lawton.
Avec : Christophe Lambert, John Lone, Joan Chen...

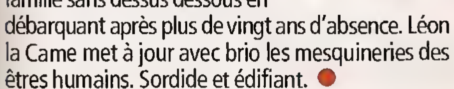


À LIRE

•LÉON LA CAME
De Crecy-Chomet/Casterman

Drôle de bande dessinée… Dans le monde des planches en couleurs, Léon la Came est atypique. Par son graphisme d'abord. Les traits ne sont pas francs, ils partent de tous côtés apportant ainsi un aspect angoissant à leur seule vue. Pourtant les auteurs n'ont pas joué avec la taille des fenêtres : elles sont bien alignées dans la page. En se plongeant dans l'histoire, on découvre les raisons de ce graphisme embrouillé. Coincé entre un père tyrannique et une timidité maladive, Gégé passe son temps aux toilettes. Oui, vous avez bien lu, il est affligé d'une tourista perpétuelle… Seul son grand-père, Léon La Came, le comprend : il le déride en lui offrant des cigarettes bizarres. Drôle de grand-père que ce centenaire. Capable du pire comme du meilleur, il met sa bourgeoise famille sans dessus dessous en débarquant après plus de vingt ans d'absence. Léon la Came met à jour avec brio les mesquineries des êtres humains. Sordide et édifiant.





•LE SERMENT DE L'AMBRE
L'Amojar/Contremarche-Lauffray/Delcourt

L'Amojar est le premier épisode d'une série qu'on espère longue, ne serait-ce que pour connaître la fin de l'histoire ! Le Serment de l'Ambre est fondé sur la légende des Sorciers de Tichit. Ce conte est superbement bien illustré en milieu d'album et d'une manière radicalement différente du reste des planches.
L'Amojar est une gigantesque maison close cachée dans la montagne et tous les guerriers rêvent de ses filles… Lorsque Moudjéria s'y rend, d'horribles monstres, les Tichit, l'attaque. La fuite est la seule solution. Malheureusement pour lui, il embarque deux jumelles, justement celles que les Tichit recherchent… Le graphisme de l'album est à la hauteur de l'histoire : parfois dur à suivre et incompréhensible mais toujours très vivant.





LE SECRET DESHOMMES-CHIENS
Huppen-Hermann/Dupuis

Tout se passe dans un cirque, avec sa cohorte d'êtres difformes : femme à barbe, homme tronc, homme girafe, frères siamois… Leur arrivée dans une petite ville déclenche une série d'horribles assassinats perpétrés par d'inquiétants gamins hydrocéphales. Avec Oscar, un fantaisiste minable, on découvre les dessous de l'affaire. L'originalité de cet album tient dans cette histoire à la fois cruelle et loufoque. Bénéficiant d'un graphisme simple, Le Secret des Hommes-Chiens n'en est pas moins intéressant : il se parcourt avec un réel plaisir.

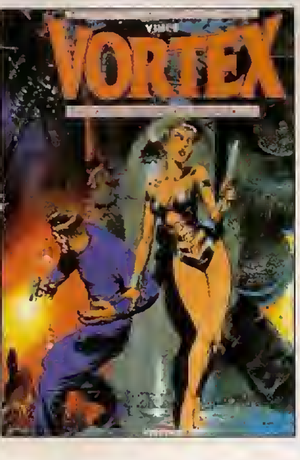
•LE FILS DU GRIMACIER
Sorel-Gallié/Vent d'ouest

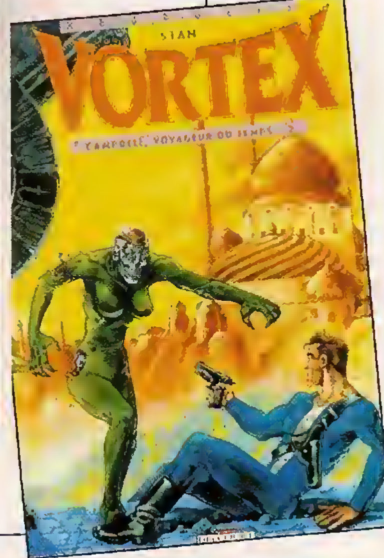
La malédiction pesant sur la famille De Wurton dure depuis le Moyen Âge. Chaque génération donne naissance à des jumeaux, qui plus tard deviendront mari et femme et engendreront à leur tour des jumeaux. La malédiction semble prendre fin quand les derniers descendants donnent naissance à un enfant unique. Mais, une malédiction est-elle censée s'arrêter un jour ?
Cette fable oppressante est superbement illustrée par Guillaume Sorel (l'Île des Morts), décidément doué pour l'illustration des histoires angoissantes. Dans les fenêtres éclatées, les teintes sont sombres, passant du rouge au brun mais restent la plupart du temps verdâtre comme la mort. Cet album est à regarder, à parcourir et à lire de toute urgence.



•VORTEX-Campbell, voyageur du temps 2/Stan
•VORTEX-Tess Wood, prisonnière du futur 2/Vince

C'est le deuxième tome de ces deux albums dont les histoires se croisent. En 1937, l'agent secret Campbell et la scientifique Wood sont envoyés dans le futur, au 31ème siècle. À leur arrivée, une gigantesque explosion les sépare. Dans ces deux nouveaux tomes, Campbell voyage toujours dans le temps à la recherche de Tess. Même graphisme ultra mouvementé, même histoire mêlant présent et futur dans de sanglantes batailles ; ceux qui ont aimé les précédents Vortex ne seront pas déçus.





Cherry j'ai cassé mon clavier !



▲ *Avant qu'Éric joue à Heretic.*

Le Cherry ErgoPlus n'est pas un clavier comme les autres, il possède la particularité de s'ouvrir en deux. Oui, vous avez bien lu, nous sommes en présence du premier clavier destructuré. Cherry, grand spécialiste du clavier devant l'éternel, brise ainsi les conventions et du même coup son dernier modèle. Vous pourrez à présent adapter le clavier à vos mimines (la partie inférieure peut être scindée en deux jusqu'à obtenir un angle de 30°) et n'aurez plus la moindre raison de maudire le clavier après chaque humiliation à Heretic. ●



▲ *Après qu'Éric ait joué à Heretic.*



POUR QUATRE FOIS RIEN...

Le Multimédia Power Kit risque d'être une offre irrésistible pour les derniers possesseurs de PC sans lecteur CD-Rom. Pour 2 290 Frs TTC, vous avez une carte sonore Blue Power 16 DSP (compatible SoundBlaster Pro) avec une paire d'enceintes stéréo ainsi qu'un lecteur CD-Rom Mitsumi FX 400 (quadruple vitesse : vitesse de transfert de 600 Ko/s minimum), possédant un système sans caddy, livré avec une carte contrôleur IDE et l'avant dernier LucasArts : Dark Forces en français. En un mot, ce kit CD-Rom Ubi Soft est actuellement le plus abordable du marché dans la catégorie des lecteurs quadruple vitesse. La carte sonore seule coûte 690 Frs TTC et sera disponible fin mai. ●

PC TWIN, L'ENFANT ILLÉGITIME

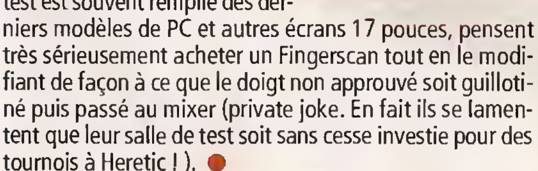
Fruit des ébats entre un PC et une Super Nintendo, le PC Twin est un périphérique permettant de connecter deux paddles SNIN à son PC via le connecteur du clavier. Une fois le paddle branché, il vous faudra le régler en lui attribuant les fonctions des touches du clavier utilisées par Super Street Fighter 2 Turbo ou Mortal Kombat 2 par exemple (quatre programmations). Fourni avec un paddle pour un prix inférieur à 350 Frs. ●



AU DOIGT ET À L'ŒIL



Le Fingerscan de Fujitsu est un terminal de sécurité destiné aux buildings, parkings, bref à tout bâtiment public ou privé nécessitant une restriction d'accès, ou encore aux réseaux informatiques. Les utilisateurs possèdent un numéro d'accès qui devra être validé par leur empreinte digitale. Nos amis de la rédaction PC Fun, légèrement paranoïaques, dont la salle de test est souvent remplie des derniers modèles de PC et autres écrans 17 pouces, pensent très sérieusement acheter un Fingerscan tout en le modifiant de façon à ce que le doigt non approuvé soit guillotiné puis passé au mixer (private joke. En fait ils se lamentent que leur salle de test soit sans cesse investie pour des tournois à Heretic !). ●

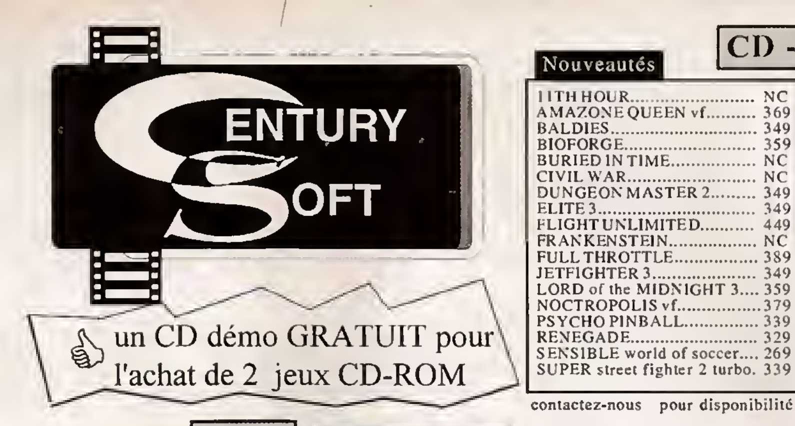


LE SPECTRE D'AD LIB

On les croyait morts, à jamais disparus du marché, et les voilà qui reviennent tous frais émoulus de leurs récents accords avec des partenaires comme World's Leading Technologie, Crystal Semiconductors, French Company Dream (...). Ad Lib présente ainsi un catalogue multimédia complet composé de cartes sonores 16 bits compatible Soundblaster Pro (ASB 16, ASB 17 IDE) dont certaines intègrent des effets Surround et un son 3D (ASB 3D IDE, ASB 3D Wave IDE) ; de cartes MPEG (quatre standard : MPEG-1, CD-1 Vidéo, Vidéo CD 2.0 et Real Magic) ; d'un kit de développement S3DS permettant aux développeurs de jeux de convertir leurs sons au format son 3D des nouvelles cartes Ad Lib ; d'un kit Multimédia complet (CD-Rom double vitesse, carte son 16 bits) ; quatre cartes graphiques VLB et quatre autres PCI, etc. ●



VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN
73.60.00.18
3615 CENTSOFT
FAX 73.60.00.17



un CD démo GRATUIT pour l'achat de 2 jeux CD-ROM



CD - ROM

Nouveautés

11TH HOUR	NC
AMAZONE QUEEN vf	369
BALDIES	349
BIOFORGE	359
BURIED IN TIME	NC
CIVIL WAR	NC
DUNGEON MASTER 2	349
ELITE 3	349
FLIGHT UNLIMITED	449
FRANKENSTEIN	NC
FULL THROTTLE	389
JETFIGHTER 3	349
LORD of the MIDNIGHT 3	359
NOCTROPOLIS vf	379
PSYCHO PINBALL	339
RENEGADE	329
SENSIBLE world of soccer	269
SUPER street fighter 2 turbo	339

contactez-nous pour disponibilité

1942 PACIFIC GOLD	329
ACES OF THE DEEP vf	329
AL - QADIM vf	269
ALONE IN THE DARK 3 vf	359
ARMORED FIST	299
BATTLE ISLE 2 vf	349
BATTLE ISLE 2 sénario	220
BENEATH a steel sky vf	289
BUREAU 13 vf	329
CARTON ROUGE vf	299
COLONIZATION vf	329
COMANCHE vf	389
COMMANDER BLOOD vf	329
CREATURE SHOCK vf	349
CYBERIA	379
D-DAY 6 JUIN 1944 vf	349
DARK FORCES	329
DAWN PATROL vf	349
DAY of the TENTACLE vf	339
DELTA V	339
DESCENT vf	339
DISCWORLD vf	339
DRAGON LORE vf	349
DOOM 2	389
DUNE vf + 7th GUEST	369
ECSTATICA	289
FALCON GOLD	329
FIFA SOCCER vf	289
FRONT LINES vf	349
GABRIEL KNIGHT vf	329
GENESIA vf	279
IRON HELIX vf	269
KING QUEST 7 vf	339
KYRANDIA 3 vf	279
LEMMINGS 3	289
LITTLE BIG ADVENTURE vf	379
LOST EDEN	299
MAGIC CARPET vf	379
MASTER OF MAGIC	349
MENZOBERANZAN	329
MORTAL KOMBAT 2	279
MYST	379
NASCAR RACING	309
NBA LIVE 95 vf	359
NHL HOCKEY 95	325
NOVASTORM	299
OUT POST vf	329
PGA 486 TOUR GOLF	345
PINBALL FANTASIES delux	289
PIZZA TYCOON	349
PRESUMED GUILTY vf	329
PRIVATEER + STRIKE	349
QUARANTINE vf	329
REBEL ASSAULT vf	369
RISE OF THE TRIAD	289
SAM & MAX vf	349
SEA WOLF SSN21 vf	349
SIMCITY 2000 vf + scénario	339
SIMON THE SORCERER vf	339
SUBWAY 2050 + mission vf	319
SUPER KARTS	319
SYNDICATE + scénario vf	369
SYSTEM SHOCK vf	349
TANK COMMANDER vf	349
THE HORDE vf	319
THEME PARK vf	349
TOP 50 JEUX shareware	189
TORNADO + mission vf	389
TRANSPORT TYCOON vf	329
U.F.O vf	289
U.F.O. 2 terror from deep vf	349
ULTIMA VIII + speech vf	419
UNDER KILLING MOON vf	379
U.S NAVY FIGHTERS vf	359
VIRTUA CHESS	359
VOYEUR	349
WARCRAFT	349
WHO SHOT JOHNNY ROCK	289
WING COMMANDER 3 vf	439
WINGS OF GLORY	330
WOLFPACK	269
WOODRUFF vf	319
X-WING COLLECTOR	339

AMIGA

Nouveautés

AZONE QUEEN	NC
L TERRAIN RACER	249
BERLIN vf	NC
DUNGEOM MASTER 2	299
FRONT LINES 1200	299
PIZZA TYCOON	NC
S PER street fighter 2 AGA	269

contactez-nous pour disponibilité

3D MASTER GOLF	169
ALADDIN 1200	249
CANNON FODDER 2	239
CARTON ROUGE vf	289
D DAY 6JUIN 44 vf	299
DISPOSABLE HEROE	189
FIELDS OF GLORY vf	269
FIFA SOCCER	259
GLOBAL GLADIATORS	139
HEIMDALL 2 vf	269
JURASSIK PARK	169
KICK OFF 3 EUROPEAN	269
KING QUEST 6 vf	279
LE ROI LION 1200	249
LEMMINGS 3 1200	259
LORDS of the REALM vf	299
LOTUS TURBO TRILOGY	249
MC DONALD LAND	149
OVERLORD	259
PERIHELION	189
POPULOUS EDITEUR	69
PREMIERE	149
RISE of the ROBOTS	289
SENSIBLE world soccer vf	249
SIERRA world cup 94	219
SIM CITY 2000 1200 4mo	269
STARTREK 25th vf 1200	289
STORMBALL	69
SUBWAY 2050 1200	269
THEME PARK vf	269
THE SETTLERS vf	299
THE SHORTGREY vf	249
U F.O vf	269
ZOOL 2	149
SIRIUS 500	189
vin/dangerous/satan/fire/gprix	
LES JUSTICIERS 3 500	189
cocop2/batman/shadow warior	
SUPER HEROES	189
ja 2/indy js/strider2/js bond	
RJ 3 500	220
y 90/f-16/dragon 2/welltris/...	

Offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis

COMPILATIONS — AM PC

	AM	PC
FUNRADIO 4	289	329
superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4		
WORLD CUP YEAR 94	299	349
goal / sensible soccer / striker / championship manager		
LORDS OF POWER	349	369
silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron		
AWARD WINNERS 2	289	329
sensible soccer / zool / elite / jimmy white snooker		
BATTLE OF TIME		289
perfect general /battle isle /megalomania /1st samourai		
CHAMPIONS		189
squash / manchester united / boxing manager		
STRATEGY MASTER		289
populous /merchant colony /cohort /excalibur / chess		
10 MEGA HITS VOLUME 3		189
tetris/trivial/ranx/ninja 2/stunt car/defender crown etc		
AIR COMMANDER		289
f-14 /f-15 /f-16 /apache /bomber /bomber missions		
LUCAS ARTS HEROES pc ou cd-rom		349
indiana jones 4 vf / monkey island 2 vf / secret weapons		
MICMAC COMPILATION cd-rom		249
gods /magic pocket /cadaver/ speedball /xenon 2		
TEMPTATION cd-rom		339
7th guest; kyrandia 2; land of lore;indycar racing		

FLIGHT UNLIMITED

SOUND BLASTER

version 16 MCD	990F
version 16 basic	750F
version AWE32 ASP	1890F
KIT PUISSANCE 16	1990F
Soundblaster 16 + lect CD-ROM 562B+ UNDER KILLING MOON + LBA vf	

GAMME **THRUSTMASTER**



FLIGHT CONTROL	590F
F16 FLCS	1090F
VOLANT formula	1150F

MAXI SOUND HP16 750F
carte audio 16 bits multi-cd
paire d'enceintes + microphone

MAXI KIT CD-ROM 1390F
lecteur PANASONIC 562B+interface
UNDER KILLING MOON vf + Little Big Adventure vf

MAXI SOUND CD16 1990F
carte audio 16 bits multi-cd+enceintes
lecteur CD-ROM PANASONIC 562B
UNDER KILLING MOON vf + REBEL ASSAULT + LBA vf

MAXI SOUND CD16 2690F
carte audio 16 bits multi-cd+enceintes
lecteur CD-ROM QUADRUPLE vitesse
UNDER KILLING MOON vf + REBEL ASSAULT + LBA vf

Lecteur CD-ROM double vitesse
PANASONIC 562B
850F
+ DEMO

CD CHARME

101 POSITIONS vl 1 ou 2	250
4 DISC BUNDLE pack 4cd	349
ASIAN DREAM GIRL 2	169
BLONDE JUSTICE	169
BRIGITTE LIVE vf	449
BUSTING OUT	189
COLLECTION privée1 vf	189
EROTIC CLIPS compil	149
EXOTICS POSE	199
FOREVER	220
HIDDEN OBSESSIONS	199
ICE WOMAN	169
IMMORTAL DESIRE	169
INTERACTIVE CUM vf	349
MENAGE A 3	220
MYSTIQUE of the Orient	210
RAQUEL RELEASED	199
SAM BOTTE vf	429
SEX	169
STEAMY WINDOWS	169
TASTE OF EROTICA	99
THE COVEN	169
TRACY A LOVE YOU	199
VIRTUAL ESCORT vf	449
VIRTUAL VALERIE 2 vf	469
VIRTUAL VIVID compil	69
VIRTUAL VIXENS	329

CD LOISIRS

200 PERSONNALITES	399
3D CORPS HUMAIN vf	480
ANGLAIS aujourd'hui	379
APPLICATIONS windows	189
ATLAS DU MONDE	389
AUX ORIGINE l'homme	349
BALLADES... mère l'oie	329
BIG BAND dinosaures vf	319
CIRCUS vf	289
COUPES du monde foot	339
DINOSAURES	560
INSECTES vf	439
INSTRUMENTS musique	590
JE PARLE L'ANGLAIS	299
KLICK AND PLAY vf	369
LE LOUVRE	369
LA LEGENDE FERRARI	249
MIC MAC CHAMPIGNAC	269
MONDE SOUS-MARIN vf	449
MON 1er ATLAS vf	389
MON THEATRE magique	349
MUSEE DE L HOMME	349
ONCLE ARCHIBALD	269
VISTAPRO vf	399
WORLD ATLAS vf	549

PC COMPATIBLES

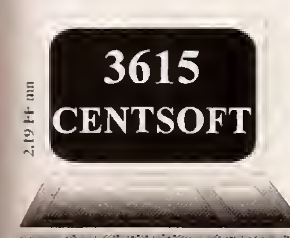


Nouveautés

AMAZONE QUEEN vf	369
BALDIES	349
BERLIN vf	NC
BUREAU 13 vf	329
CIVIL WAR	NC
DUNGEON MASTER 2	339
ELITE 3	329
INFERNO	349
LORDS of the MIDNIGHT 3	359
PSYCHO PINBALL	299
SENSIBLE world of soccer	269
SUPER KARTS	345
SUPER street fighter 2 turbo	339
TIE FIGHTER vf	349

contactez-nous pour disponibilité

1942 PACIFIC AIR WAR	329
ACES OF THE DEEP vf	299
ALADDIN	249
ANCIEN art of war in the skie	220
ARMORED FIST	269
BATTLE ISLE 2 vf	345
BLACKHAWK vf	319
BRUTAL SPORTS FOOT	189
CANNON FODDER 2	249
CARTON ROUGE vf	289
CIVILIZATION vf	329
COLONIZATION vf	329
CYBER RACE vf	220
D - DAY 6JUIN 44 vf	349
DAWN PATROL vf	345
DESCENT vf	339
DETROIT vf	349
DISCWORLD vf	329
DOOM 2	329
DREAMWEB	349
ECSTATICA vf	339
F 15 STRIKE EAGLE 3 vf	299
FIELDS OF GLORY vf	289
FIFA SOCCER vf	289
FLIGHT LIGHT	349
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	429
FRONT LINES vf	349
GABRIEL KNIGHT vf	329
GENESIA vf	299
GRAND PRIX F1	199
GREAT NAVAL BATTLESII	299
HEROES 357TH	189
HOKUM KA 50	289
KLICK AND PLAY vf	359
KYRANDIA 2 vf	299
LANDS OF LORE vf	299
LEMMINGS 3	259
LE ROI LION	220
LORDS OF THE REALM vf	349
MASTER OF MAGIC	349
MENZOBERANZAN	329
MORTAL KOMBAT 2	279
NASCAR RACING	299
NCAA BASKET	309
OUTPOST vf	329
OVERLORD vf	339
PIZZA TYCOON	349
POLICE QUEST IV vf	299
PRESUMED GUILTY vf	329
QUARANTINE	289
RAVENLOFT vf	339
RETURN of the PHANTOM	189
RISE OF THE ROBOTS	285
RISE OF THE TRIAD	289
ROBINSON REQUIEM vf	279
SAM & MAX vf	319
SEAWOLF SSN21 vf	329
SHADOW CASTER nf	189
SIM CITY 2000 svga vf	289
STARLORD vf	299
STAR CRUSADER	289
SYSTEM SHOCK vf	299
THEATRE OF DEATH	189
THEME PARK vf	339
THE SETTLERS vf	345
TRANSPORT TYCOON vf	329
U.F.O	199
U.F.O. 2 terror from deep vf	349
ULTIMA VIII vf	189
WARCRAFT	349
WING ARMADA	249



2,19 F+ mn

COMMANDEZ 24H/24
CONSULTEZ LES NEWS
GAGNEZ DES CADEAUX

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CP .... VILLE ....
TELEPHONE ....

CENTURY SOFT BP 8
63018 CLERMONT-FERRAND cedex 2

TITRES .... PRIX ....
....
.... TOTAL ....

☐ AMIGA 500 ☐500+extension ☐500+/600 ☐1200
☐ PC AT 386/486 3"1/2 ☐4mo ☐8mo ☐VGA ☐SVGA ☐CD-ROM
☐ CHEQUE ☐certifie être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE No ....
G4 77 Signature : Date d'expiration : ....

☐ NORMAL 22F
☐ COLISSIMO 30F logiciels
livraison garantie 48H matériels 50F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port Colissimo 75F
TOTAL A PAYER

STAR WARS
La saga continue

Vous qui avez déjà fini Dark Forces ou qui en êtes à refaire toutes les missions de Tie Fighter, voici quelques nouvelles intéressantes concernant notre trilogie préférée. Le cosmos c'est pour 1997

En tout premier, LucasArts vient d'organiser, du 27 décembre dernier au 12 mars de cette année, dans la Galerie d'Art de San Francisco une exposition appelée « L'art de la Guerre des Étoiles ». Pour les sacrés veinards qui ont pu y assister (comme moi par exemple), on pouvait y voir la plupart des maquettes d'origine de la première trilogie que ce soit les maquettes des vaisseaux (x-wing, super destroyer, navette impériale...) ou les marionnettes, dessins d'origine et modèles créés pour les besoins du film. Sur le dessin originel de l'affiche de La Guerre Des Étoiles, le personnage de Luke Skywalker était un homme brun avec de la barbe. On retrouvait des différences entre ce qui était prévu au début et ce que l'on vit finalement à l'écran pour la plupart des personnages que ce soit Yoda, Chewbacca, Dark Vador ou même Jabba. Quant au premier prototype du Millenium Falcon, c'était vraiment une horreur. Tout ça pour vous dire que vous pouvez, dès à présent, noter dans vos tablettes que cette exposition se déroulera pour la troisième fois (elle a déjà eu lieu en plus petit à Tokyo) en 1997 au Smithsonian Institute à Washington. Si vous planifiez un voyage aux USA, n'oubliez pas d'y aller !



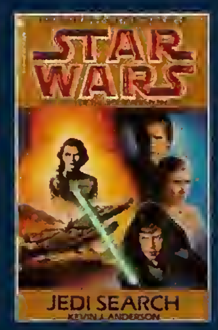
En ce qui concerne la deuxième trilogie qui va être filmée, le directeur a déjà été choisi et l'action se situera environ 40 ans avant la Guerre des Étoiles. On y verra la jeunesse d'Anakin Skywalker et comment il fut séduit par le côté sombre de la force. Si tout se passe bien, le premier film devrait sortir en 1997. Méfions-nous quand même, car il y a deux ans il était annoncé pour fin... 1995. De plus, il se pourrait qu'une nouvelle version de la première trilogie ressorte avec des effets spéciaux améliorés. En tout cas, il est certain que les effets spéciaux employés dans la nouvelle trilogie n'auront plus rien en commun avec ceux de l'époque qui étaient pourtant révolutionnaires. Pour les allumés de technique, sachez que les séquences d'atterrissage de la navette impériale avec toutes les troupes parfaitement alignées est en fait un ancêtre du fond bleu utilisé aujourd'hui pour le tournage de jeux sur CD-Rom. En effet, aucun des soldats n'était réel. Tout le décor, soldats inclus, avait été peint sur une plaque de verre. Séparément, on avait filmé Dark Vador près de la navette et les deux images ont ensuite été superposées. Pour preuve, regardez attentivement sur votre cassette vidéo les soldats qui sont du côté gauche de l'allée. Il y en a un qui a un smilee à la place de la tête et un autre (vers le haut de l'écran - on ne distingue que les jambes) qui a les pieds à l'envers. De même, l'une des tours se trouvant sur l'Étoile Noire est en fait une copie conforme d'un building de San Francisco ayant une forme pyramidale, la Transamerica Tower.

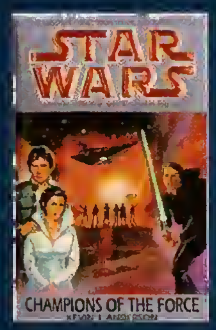
Pour vous faire patienter jusqu'à la sortie des films, sachez qu'il existe de nouveaux livres dont l'histoire se déroule après le Retour du Jedi. Tout d'abord, il y une trilogie écrite par Timothy Zahn qui se passe 5 ans après le retour du Jedi : L'Héritier De L'Empire, La Bataille Des Jedi et l'Ultime Commandement. Ils racontent les difficultés qu'a la nouvelle république à se débarrasser de l'empire. Rien n'est encore joué car un grand amiral de l'empire est encore vivant et il reprend du terrain, aidé en cela par un maître Jedi dont les pouvoirs sont immenses.

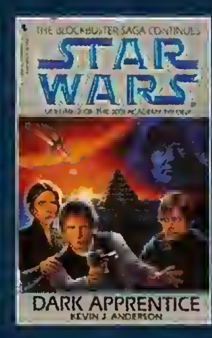


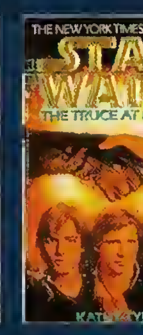












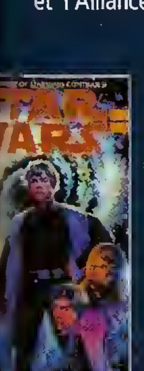
Pour les véritables passionnés, il y a encore 5 autres livres qui sont sortis aux États-Unis (mais pas encore chez nous) et que vous pouvez certainement vous procurer dans une bonne librairie internationale (Smith par exemple).

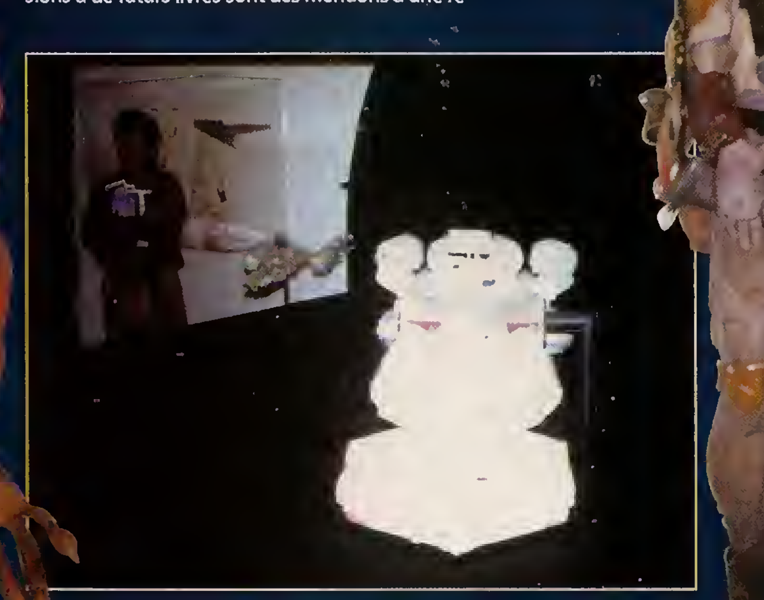
On trouve tout d'abord la Trilogie Des Jedi avec Jedi Search, Dark Apprentice et Champions Of The Force qui racontent comment Luke essaye de restaurer le défunt ordre des chevaliers Jedi. Les dangers sont omniprésents avec l'affrontement contre l'esprit d'un ancien Lord de Sith (Dark Vador en était un), l'apparition de nouvelles troupes impériales cachées dans les méandres de la galaxie avec le prototype de l'Étoile Noire et le prototype opérationnel d'un nouveau petit vaisseau, le destructeur de soleils. De plus, Leia et Han doivent surveiller leurs enfants Jedi que les fidèles de l'empire veulent enlever. En bref, un suspens qui vous tient jusqu'à la fin.

Deux autre romans ont été écrits. The Truce At Bakura (Le cessez-le-feu de Bakura) de Kathy Tyers débute 24 heures après la fin du retour du Jedi et l'Alliance doit faire face à des forces impériales aux prises à une invasion d'une race extraterrestre. Le dernier livre, The Crystal Star écrit par Vonda N. Mc Intyre nous emmène après l'enlèvement des enfants de Leia sur une planète qui va mettre tout l'univers en danger. D'autres livres sont déjà annoncés ou implicitement sous-entendus. Ainsi dans le domaine de l'annoncé, il y a The Courtship Of Princess Leia de Dave Wolverton qui devrait nous apprendre comment Han Solo finit par obtenir la main de Leia. Les allusions à de futurs livres sont des mentions à une renaissance de l'empereur et à un passage de Luke du côté sombre de la force.

Rien n'est cependant annoncé pour le moment. Alors en attendant, bonne lecture and May The Force Be With You. ■

Cyrille Brest





ECTS DE

SONS ET





LONDRES LUMIÈRES

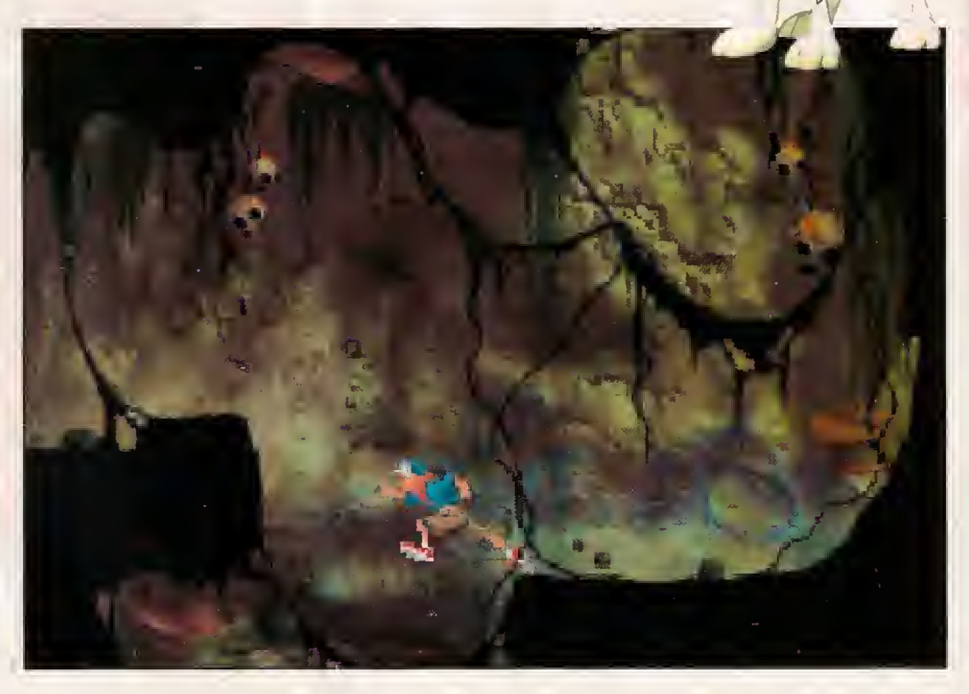




Le dernier ECTS de Londres, qui se déroulait du 26 au 28 mars 1995, fut l'occasion pour nos reporters de choc de découvrir les futurs hits de la deuxième moitié de l'année. Il faut se rendre à l'évidence : les jeux multimédia sont là !

HEART OF DARKNESS

Depuis trois ans, le plus grand secret était gardé autour du nouveau produit d'Éric Chahi. Après Another World, lui et son équipe d'Amazing Studio ont ravi la palme d'or du dernier ECTS, avec un jeu d'action comme on n'en a encore jamais vu !



Mises à part quelques pages dans le magazine anglais The Edge, Heart Of Darkness constituait un des rares produits sur lesquels nous ne savions pas grand chose. Après Z le mois dernier, l'ECTS de Londres fut l'occasion pour tous de découvrir ce qui fait d'ores et déjà figure de « produit de l'année ». Il a fallu près de trois ans à l'équipe d'Éric Chahi et de Frédéric Savoir (Flashback...) pour concevoir et réaliser le jeu, qui d'ailleurs n'est prévu que pour cet automne. Une fois de plus, la créativité des équipes françaises fut unanimement reconnue via ce qui reste à la base, un jeu d'action à la Flashback ou à la Prince Of Persia 2 ! Cependant, à partir de cette idée de base, l'équipe a réussi l'exploit de lui offrir un environnement tout simplement incroyable. Projeté sur un grand écran, dans une salle à l'abri du commun des mortels, ce fut une quinzaine de minutes de rêve qui a été offerte aux heureux individus présents !
L'histoire met en scène un petit garçon, Andy, qui part dans un monde merveilleux à la recherche de son chien. Il s'agit d'un voyage initiatique dans lequel il devra apprendre à combattre les ténèbres, sous toutes ses formes. Pour une fois, les scènes cinématiques avant ou pendant le jeu ne sont pas là uniquement pour faire joli ou pour remplir le CD. En effet, elles plongent réellement le joueur dans le jeu, l'imprégnant de l'ambiance si spécifique à Heart Of Darkness, avec surtout une qualité et un style qui ont



suscité bien des jalousies sur le salon. Un graphiste en larmes à la sortie du stand Virgin, un animateur évanoui... Quelle pagaille ! Les graphistes et animateurs d'Amazing Studio ont en effet réussi à donner à des images réalisées sous 3D Studio, un aspect qui n'est pas celui de 3D Studio !
Ce qui nous a peut-être le plus impressionné sur la démonstration, c'était l'ambiance sonore... dantesque. Non seulement le CD apporte une qualité sonore idéale, mais en outre les compositions musicales sont merveilleuses, rythmées et originales. Elles collent parfaitement aux scènes intermédiaires, sans parler du jeu en lui-même.
Vous dirigez Andy dans des décors vus en coupes, tout comme dans Another World et Flashback. En plus de la qualité des graphismes, l'équipe a passé plus d'un an à travailler sur les animations des sprites. Le résultat est plus que convaincant et ce sont plus de 3 000 sprites pour animer le héros qui lui permettent de courir, s'accroupir, sauter, escalader, tirer, nager... Les possibilités d'action sont incroyables, d'autant plus que le joueur pourra modifier n'importe quel mouvement à n'importe quel moment !
Nous attendons cependant d'obtenir davantage de renseignements sur le jeu en lui-même pour vous en dire plus, le prochain salon de Los Angeles au mois de mai semblant être le site d'une démonstration en temps réel sur une version jouable !



▲ XS.

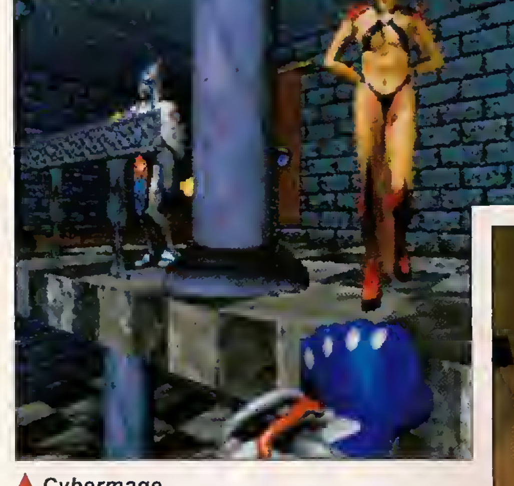
DOUX MANIAQU



▲ XS.

En attendant le prochain ID Software nommé Quake et prévu seulement pour la fin d'année, les jeux en 3D offrant pour la plupart des possibilités réseau pleuvent comme des grenouilles.

Après une avalanche de jeux qualifiés de clones de Doom, les choses paraissent se calmer un peu. Sales Curve Interactive semble cependant avoir dans ses projets un produit des plus prometteurs dans le domaine. Profitant de l'acquisition de quelques stations Silicon Graphics, les graphistes de cet éditeur s'en sont donnés à cœur joie pour créer des robots et des androïdes tous plus beaux les uns que les autres. Conscient qu'il fallait réaliser quelque chose de différent, XS plongera chacun des quatre combattants, humains en mode réseau ou gérés par ordinateur, dans une des vingt arènes, composées de plusieurs niveaux. Les possibilités de mouvement annoncées par SCI sont incroyables, puisque le joueur pourra se déplacer librement dans le complexe en 3D, regarder en haut ou en bas, pour éventuellement se mettre à côté d'une ouverture et surprendre le joueur qui passe en dessous. De même, on pourra se coller aux parois pour se protéger, se dissimuler derrière certains objets, s'accroupir…



▲ Cybermage.

Dans un genre un peu différent, Bullfrog utilise sa technologie étalée dans Magic Carpet, pour offrir à tous un nouveau jeu complètement inédit. MIST (à ne pas confondre avec MYST) est un jeu d'action



▲ MIST.

OU DOOM À NIAC ?

multi-joueurs, pouvant se jouer à huit en même temps et en réseau ! Les décors seront réellement interactifs : si par malheur, vous tirez sur un building, les débris qui en tombent pourront tuer des innocents, rabaissant au passage votre côte de popularité ! L'idée à la base de ce produit vient des comics américains et des jeux de rôle tels que DC Heroes ou Super Heroes. Chaque individu incarne en effet un super-héros, doté de pouvoirs incroyables. Armes surpuissantes, très grande dextérité (du genre Diablo ou Le Fauve), griffes en adamantine (Serval), vitesse supersonique (style vif-argent), rayons destructeurs (Cyclope, Hurleur), forces herculéennes (Hulk, Colossus)… Les possibilités annoncées par Bullfrog semblent illimitées, avec cependant à chaque fois des désavantages : sensibilité à la lumière qui obligera le joueur à évoluer en intérieur ou à l'ombre des bâtiments, lenteur… Personne n'avait encore osé penser créer un jeu aussi original ! Attendons novembre pour en savoir plus !



▲ Speris Adventure.

Quant à Origin, après l'excellent System Shock, ce sera Cybermage qui constituera un des prochains produits en 3D utilisant le même moteur. Magie et cyberpunk se mêleront dans une aventure qui, n'en doutons pas, nous sera dévoilée au prochain E3 de Los Angeles. ■



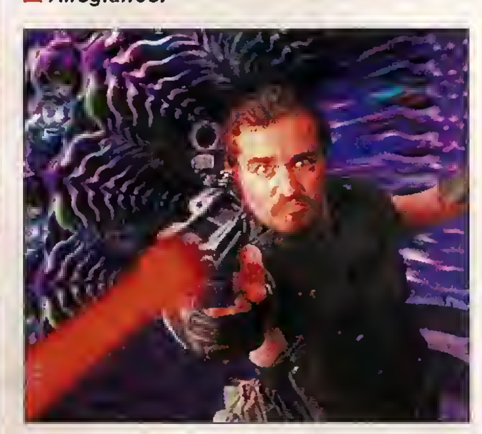
▲ Cybermage.



▲ MIST.



▲ Allegiance.



▲ Daedalus Encounter.



▲ Alien Breed 3D.



▲ MIST.

MORPH

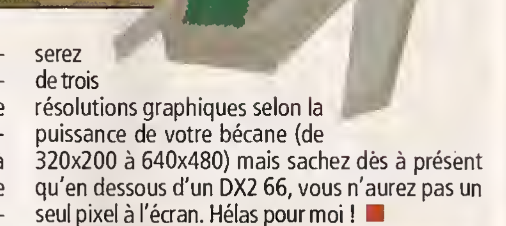
Septembre va être un grand mois pour les joueurs compulsifs que nous sommes. Z et Heart Of Darkness nourrissaient déjà nos attentes ludiques les plus folles, voici un nouveau venu dans le club des Fructidor's games (roulements de tambour) : Morph, un jeu d'aventure signé Paul Cuisset.



À la fin de Flashback, un jeu aventure/plate-forme assez proche d'Another World, Conrad détruisait enfin l'ordinateur central : un P90 qui, suite à un bug incompréhensible, générait des Aliens à répétition au lieu de calculer sagement le déficit d'Intel pour la décennie à venir (ne te vexe pas Monsieur Intel, je plaisante). On pensait le danger écarté, et bien non. Ledit ordinateur renaît de son « Reset » à l'explosif et s'attaque de nouveau à vos huit heures de sommeil quotidiennes via une foultitude de créatures cauchemardesques. Morph s'inscrit donc d'emblée dans le prolongement de Flashback : massacre d'Aliens sur fond de pièges mortels et d'énigmes ardues. Il s'en distingue pourtant largement par sa conception. Développé sous Silicon Graphics (deux ans de labeur acharné), ce nouveau jeu d'aventure made in Delphine Software est entièrement en 3D avec lissage de Gouraud. Le résultat visuel n'est pas sans évoquer un Alone In The Dark ou un Ecstatica… en SVGA !

Finesse et fluidité

Lent ? Même pas. Dans cette résolution (mais sur un Pentium), les animations s'avèrent parfaitement fluides : Conrad se meut avec souplesse et onctuosité dans un immense complexe ennemi. Ses déplacements sont suivis par des changements de plans automatiques qui s'effectuent à égale distance du héros (celui-ci n'est donc jamais réduit à un petit tas de pixels comme dans Bioforge). Une innovation : à l'apparition d'un Alien, votre personnage s'entoure d'un cercle sur lequel gravite un gros point, indiquant au joueur la position relative de l'ennemi. En sélectionnant le mode « Tir », vous passez en vue rapprochée avec ciblage et, après quelques pralines judicieusement placées, vous pouvez voir l'Alien se liquéfier en une flaque grise ou verdâtre, le tout accompagné d'excellents bruitages. Si on ajoute à cela les nombreuses scènes cinématiques dont la version définitive devrait bénéficier, Morph s'annonce comme un des plus gros produits de la rentrée. Dernier point (un peu noir quand même), vous disposerez de trois résolutions graphiques selon la puissance de votre bécane (de 320x200 à 640x480) mais sachez dès à présent qu'en dessous d'un DX2 66, vous n'aurez pas un seul pixel à l'écran. Hélas pour moi ! ■









Magasin : 25, rue Jean Leclaire - 75017 PARIS - Métro : Porte de Saint Ouen
Tél. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80
Ouvert : du Mardi au vendredi de 16 heures à 19 heures - Samedi de 15 heures à 19 heures

JEUX PC ET COMPATIBLES

BONNES AFFAIRES
... le jeu sup. 10F - CEE 40F le jeu sup. 15F)

...BREED VF	230
...ALE 3	80
...ST NF	2BS
...ST NF CD ROM	299
...LD	B0
...ACE NF	28S
...EAGLE 2	130
...LTH FIGHTER	130
...S MULATDR 5 VF	3B5
...CENARID WARBIRD	20S
...WEATHER PILOT NF	240
...SCENARIO WASHINGTDN NF	24S
...X MANAGER	99
...ALONE 2	80
...ELIX VF CD ROM	220
...GE S MYSTERIES	80
...SSIC PARK	199
...AGEURS OU TEMPS	130
...S CHALLENGE	130
...OCG MAC CRAE 2 CD ROM	210
...CARPET VF CO ROM	34S
...PER FOOTBALL VF	190
...ATION STEALTH	130
...C STRIKE SPEECH PACK NF	140
...CE OF PERSIA	99
...OR VF	225
...ANG- SAVAGE+ 30POOL+SOCCER CD ROM	130
...N DES BOIS	120
...ER CUP NF	B5
...EED RACER	B0
...F CONTROL	80
...EET FIGHTER	90
...T DRIVE	99
...LAWN MOWER MAN NF CO ROM	299
...EATRE OF WAR NF	B0
...FIGHTER NF	270
...EUROPEAN RAMPAGE TOUR	80
...FRED CHICKEN CD 32	160
...EN BREED & OWAK CD 32	1B0
...ABIAN NIGHT CD 32	11S
...LE TOADS CO 32	160
...TAL SPORTS FOOTBALL CD 32	1SS
...BAN'STIX CO 32	1B5
...TEL II CO 32	19S
...CK ROCK CO 32	110
...CK ROCK II CD 32	180
...ENERATION CO 32	1SS
...NGEROUS STREET CO 32	20S
...CORE CD 32	185
...SPOSABLE HERO CO 32	180
...LDS OF GLORY CO 32	20S
...E AND ICE CO 32	160
...E FORCE CD 32	1BS
...Y OF THE FURRIES CO 32	1B5
...OBAL EFFECT CO 32	170
...NSHIP 2000 CO 32	1B0
...MES PONO II CO 32	18S
...YRINTH OF TIME CO 32	16S
...MMINGS CO 32	2D0
...ERATION CD 32	190
...TUS TURBO TRILOGY CO 32	200
MICROCOSM CO 32	265
MORPH CO 32	185
...CK FALOO'S GOLF CO 32	210
...GEL MANSELL CD 32	22D
...ERKIT & LUNAR C CD 32	18D
...RATES GOLD CO 32	150
...REMIERE CO 32	10D
...OJECT X & F 17 CO 32	180
...DER CUP CO 32	210
...EK & OESTROY CO 32	15S
SENSIBLE SDCCER 92/93 CO 32	160
...EEP WALKER CD 32	185
STRIKER CD 32	185
...TAL CARNAGE CD 32	16S
...OLLS CO 32	180
...FO CO 32	170
...OOL CD 32	220
...OOL II CO 32	185

PC - DIVERTISSEMENT

...GHT BALL DELUXE	26S
...ATMAN NF	16S
...NBALL CRYSTAL CALIBUM	26S
...NBALL OREAMS 2 (Oata disk)	140

PC - ACTION AVENTURE

CANNON FODDER II	209
CORRIDOR 7 NF	180
...GENERATION (Windows) NF	140
...EFENOER OF THE EMPIRE NF	190
...ABRIEL KNIGHT VF	270
...N EXTREMIS	25S
...CA II VF	310

MERCENARIES	24S
NOMAO NF	21S
PRIVATEER NF	300
PRIVATEER SPEECH PACK NF	130
PRIVATEER SPECIAL DP. 1 NF	130
REO HELL NF	245
SYSTEM SHOCK	299
WING COMMANOER ARMAOA RESEAU	230
X-WING	33S
X-WING IMPERIAL PURSUIT (20 MIS)	175
XENDBDTS	23S

PC - ARCADE

DOOM 2	309
FDX COLLECTION	295
HERETIC SHAREWARE	99
ONE STEP BEYOND	120
RISE OF THE TRIADE VERSION COMPLETE	21S
SPEED RACER	2SS
STREET FIGHTER II NF	200

PC - AVENTURE

CURSE OF ENCHANTIA	250
FREODY PHARKAS	265
INHERIT THE EARTH IF	300
MASTER OF ORION NF	27D
RETURN TO ZORK NF	285
SHADOW CASTER NF	285

PC - REFLEXION

CREEPERS	285

PC - ROLES

AL QUAOIM IF	330
AMBUSH AT SORINOR	260
ARENA (the Elder Scrolls) NF	32S
HIRED GUNS NF	2B0
ISHAR 3 VF	270
UL. B - SPEECH ACC. PACK VF	14S
YSERBIUS NF	2S0

PC - SIMULATION

COMANCHE MISSION 1	205
COMANCHE MISSION 2	190
DAWN PATROL NF	340
OELTA V NF	34S
DETROIT VF	330
F1 DOMARK	210
F S/S SCENARIO CARAIBES	1B5
F14 FLEET DEFENOER NF	29S
F 14 SCENARY OISK NF	139
GRANO PRIX F1	149
INOY CAR RACING NF	1S9
NASCAR RACING	229
OVERLORD VF	279
PACIFIC STRIKE NF	3B0
SEAWOLF SSN21 VF	315
TFX NF	315
TORNAOO + FALCON 3.0	285
VRDOM MULTI-PLAYER F1	210

PC - SPORTS

CANTONA STRIKER	270
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	280
FIFA SOCCER VF	269
GOAL	27S
MANCHESTER UNITEO	235
NCAA BASKETBALL	2B9
SUPERSKI 3 VF	26S
THE CARL LEWIS CHALLENGE	265
WINTER OLYMPICS	255

PC - STRATEGIE

BATTLE BUGS VF	290
BATTLE CHESS 4000	2S5
BRIOGE CHAMP. WITH O. SHARIF VF	310
CHESS MANIAC	2B0
COLONIZATION VF	329
FIELDS OF GLORY VF	27D
GREAT NAVAL BATTLES II NF	350
KASPAROV S GAMBIT	290
OUTPOST VF	299
PANZER GENERAL NF	285
RAVENLOFT VF	335
SIM CITY 2000 VF	289
SIM CITY 20D0 SC. 1 VF	110
STARLDRD VF	295
SYNDICATE VF	270
SYNDICATE OATA OISK VF	130
THE LEGEND OF RAGNAROK NF	345
THE SETTLERS VF	345
THEATRE OF OEATH NF	240
THEME PARK MANUEL 1 TEXTE VF	3SD
TRANSPORT + TYCOON	325
UFO VF	28D

PC - WAR GAME

BATTLE ISLE 2 VF	330
SECRET WEAP. LUFTWAF. HE 162	170
THE TERMINATOR RAMPAGE	2B5
WAR IN THE GULF	240

PC - COMPILATIONS

LUCAS ART HEROES	335
THE LORDS OF POWER	325
THE GREATEST	295

JEUX PC SUR CD-ROM

10ème ANNIVERSAIRE	255
386 COMPIL.	560
7TH GUEST + DUNE VF	385
ACES DF THE DEEP	31S
ARENA	345
BATTLE CHESS	345
BATTLE ISLE 2 VF	370
BATTLE ISLE 2 SCENARY OISK	190
BETRAYAL AT KRONOOR NF	29S
BLDODNET	27D
CANNON FOOOER+BENEATH A STEEL SKY	310
CARTON RDUGE	280
CENTRAL INTELLIGENCE	300
CIVILIZATIDN + RAIL ROAD TYCOON NF	190
CDLONIZATION VF	325
CDMANCHE VF (100 MISSIDNS)	3BS
CDMANCHE + MISSION 1 & 2	38S
COMPLETE CHESS SYSTEM	325
CDNSPIRACY VF	330
CREATURE SHOCK	340
CRIME PATROL	3B5
CYBERIA NF	399
CYCLE MANIA (SIMULATIDN MOTOS)	27S
D-OAY 6 JUIN 1944	330
DARK FORCES NF	299
DARK SUN IF	315
DAWN PATROL	340
DAY OF TENTACLE VA + livre des astuces	325
OAY OF TENTACLE VF	32S
DOOM 2 (+ DOOM 1)	399
DRAGON LORE	370
EYE OF THE BEHOLOER III NF	3DS
F 14 GOLO	290
F 15 STRIKE EAGLE III	399
FALCON GOLD	299
FIFA SOCCER VF	270
GABRIEL KNIGHT VF	320
GOBLIINS VF	2B0
GRANO PRIX F1	149
HANO OF FATE VF	37S
HELL CAB NF	6S5
INHERIT THE EARTH IF	300
ISHAR 3 NF	260
JOURNEYMAN PROJECT	46S
KING OUEST V	4S5
KING OUEST VII VF	339
KING OUEST SAGA NF	330
KOSHAN CONSPIRACY (8AT II) NF	179
LITTLE 8IG AOVENTURE VF	3B5
LOOM	42S
LUCAS ART HEROES	33S
M1 TANK PLATOON	295
MANCHESTER UNITEO VF	23S
MENZOBERRANZAN	295
MILLENIUM AUCTION NF	39S
MONKEY ISLANO	320
MOTOR STARS (AVEC MAOUETTE)	410
MYST NF	420
NASCAR RACING	279
NHL HOCKEY 9S	295
NORD ET SUO	34S
OCEANS BELOW NF	27S
OSCAR NF	22S
OUTPOST	31S
PGA TOUR GOLF 3D	32S
PINBALL DREAMS DELUXE	235
PINBALL FANTASIES DELUXE	23S
POLICE QUEST IV VF	330
POWER DRIVE	199
RISE OF THE ROBOTS NF	335
SAM & MAX VF INTEGRALE	309
SEAWOLF SSN 21 VF	335
SHUTTLE NF	370
SIM CITY 2D00	325
SPACESHIP WARLOCK NF	370
STAR CRUSADER NF	27D
STARLORO	285
STRIKE COMMANDER + PRIVATEER	360
SYNOICATE PLUS VF	385
THE COMPLETE ULTIMA VII NF	360
THE DAGGER OF AMON RA	430
THE EVEN MORE INCREOIBLE MACHINE VF	320
THE HOROE NF	435
THE LABYRINTH OF TIME IF	290
THE LEGENO OF KYRANDIA 3 NF	285
THEME PARK MANUEL & TEXTE	350
TORNAOO + FALCON 3.0	285
TRANSPORT TYCDDN VF	325
UFO VF	250
UNOER A KILLING MOON	380
WARCRAFT VF	329
WING COMMANDER 3 VF	429
WING COMMANOER ARMAOA RESEAU	295
WOOORUFF AND THE SCHNIBBLE VF	265
X-WING CDLLECTDR NF	330
ZEPPELIN NF	29D

COLLECTION SANTE

DIETETIQUE ET SANTE VF	239
LE COEUR EN DANGER VF	249
SAUVE LA VIE VF	249
LE SIDA EN QUESTIDN VF	249

CULTURE, EDUCATION, CURIOSITES PC / CD-

16 BITS SOUNO MASTERPIECE	79
3D ANIMANIA	79
49 ER WINODWS GAMES	79
50 (25) WINDDWS GRAPHIC VIEWERS	79
50 WINDOWS GAMES 2	79
S0 WINDOWS GAMES 3	79
S0 WINOOWS GAMES 4	79
ANGLAIS O'AUJOURO'HUI VOL 1 VF PC/MAC	3S9
ANGLAIS O'AUJOURD'HUI VOL 2 VF PC/MAC	3S9
ANGLAIS OES AFFAIRES VF PC/MAC	359
ANIMALS KINGDOM	245
ARCHITECTURE ANTIQUE VF	269
ASIE VDL 1 (MEDIA SET) VF	1B9
BUGS 8UNNY (CARTDON)	99
CITY 20D0	129
CLASSIC CARTODN	99
CLIP ART & FONTS LIBRARY	79
COMMUNICATIDN MASTER	79
CREEPY CRAWLIES	40S
DEEP VOYAGE	21S
DINDSAURES	S65
ENCYCLDPEOIE COUPE MDNOE FDOT	310
GUINESS	44S
ICON LIBRARY	79
LA TECHNOLOGIE DU CO-ROM	99
LE LOUVRE PC/MAC	369
LE MONDE SOUS-MARIN	400
LE VDYAGE AU MAROC	215
LEAM OOS FOR FUN	79
MEDIACLIP (MEDIA SET)	1B9
MEDIATDOL (MEOIA SET)	1B9
OPEN OOS	79
PACK ENCYCLDPEDIE NATHAN 3"1/2	38D
PACK EVEIL NATHAN 3"1/2	30S
PARIS VF	225
PAYSAGES (VOL 1)	1B9
PC CORPS HUMAIN VF	4BS
PHOTOGRAPHY TEACHER	79
RAYTRACING STUOIO	1B9
SPORTS BEST	99
STOCK IMAGES V1	139
SUPER MEOIA CLIP BUNOLE (10 CO)	399
TEDDY BRAVE	17S
TEOOY GREAT AVENTURE	17S
THE BEAUTY OF SAN FRANCISCO	79
TRAVEL TO SPACE	79
UNCOVER THE VEIL OF THE MEOITERRANEAN	79
VIDEO CUBE	149
WORLD OF EOUCATION	79

CULTURE, EDUCATION EN VIDEO MPEG

D DAY THE OFFICIAL STORY	260
ONE SMALL STEP	260
THE HISTORY OF AVIATIDN V1	260

POUR ADULTES INTERDIT - 18 ANS) CDX

101 SEX POSITI...	310
AOULT CD SAMPLER	13S
AMERICAN GIRLS OU VOL 2	20S
BANKDK BEAUTIES	169
8LINO SPOT	149
BLONOE JUSTICE	1S9
BORN TO LOVE	169
CALIFORNIA XXX VERSION	220
CAMP DOUBLE	240
CHEEKY CHICS	169
CLIMAX	169
CLUB 69	169
COL. PRIVEE VOL. 1	140
COL. PRIVEE VOL. 2	175
COL. PRIVEE VOL. 3	140
CREME DE LA CREME	31D
CROWBERRY	139
OEBBY DOES OALLAS	27D
DIGITAL SEOUCTION	23D
OIRTY NURSES	169
DIRTY TALK 1	40S
OYNASTIC BACKYARD FLOWERS	139
ENOANGERED	220
ENJOYABLE FIGHTERS	139
ERUPTION	169
EXOTIC EXTASY	169
EXOTIC POSES VOL 1	165
EXPOSE	225
EXTREME OELIGHT	195
FANTASIES	215
FRAT GIRL OF OOUBLE	230
GIRS OF PLEASURE	169
GIRLS OF VIVIO 1 OU VIVID 2	219
GIRLS GIRLS GIRLS	22S
HENPECKING	139
HIDOEN OBSESSIONS	395
HOT LOVERS	169
HOT PICS	185
IMMORTAL DESIRE	159
INSATIABLE WOMAN	139
KAMA SUTRA	310
LA TRAVIATA	135
LADIES CLUB POKER	240
LUSCIOUS LIPS	169
MAIN STREET USA	220
MARIEO WDMEN	199
MASK	215
MEN'S CLUB	139
MOVIES FOR THE NIGHT	139
MY ASIAN LADIES VDL 1 ET 2	13S
MYSTIC OF ORIENT	310
NAUGHTY PUSSIES	169
ORIENTAL NIGHT VOL 3	139
PARTY TIME	169
PEARL MDVIE	139
PINK LADIES	139
PINK SHEATS	169
PLEASURE ISLANO	169
POM MANIA	265
PRETTY BABY	139
PUSSY GALLORE	169
RASTERMAN GAME	1B5
REO HDT	169
SECRETS INTERACTIVE	21S
SENSUDUS GIRLS	1BS
SEXUAL OBSESSIDN	230
SINFULLY YOURS	225
SIXTY NINE	169
SMASHING	169
SURFER GIRL	220
SWEET SUMMER	139
TA800 1994	139
THE SEXIEST WOMAN ON CD	160
THE SWAP TWD	1S9
TIGHT SQUEEZE	169
TOP HEAVY	169
TRACI I LOVE YOU	195
UNDERGROUNO ADULT	1BS
WEEK ENO AT ERNIES	240
WET DREAMS	169
WIOE OPEN	169
WOMEN OF VENUS	175
WOMEN WHO LOVE MEN	310
WORLD'S BEST BREATS	18S

LOGICIELS EDUCATIFS «MICRO-C»

PACK CP / CE1 / CE2 / CM1 / CM2	239
PACK COLLEGE 6 / S / 4 / 3	279
OECOUVERTES CO ROM	279
MC FICHIER	379

JEUX ET IMAGES POUR ADULTES - CD
(INTERDIT - 18 ANS)

BRIGITTE LIVE	399

AMIGA CD 32 (Port 100 F, CEE + 15 F)

CONSOLE CD 32+2 JEUX (Oscar et Diggers)	2 490
CARTE VIOEO CO 32 MPEG (Port 35 F, CEE + 15 F)	1 680
PADDLE SUP CO32 (Port 35 F, CEE + 15 F)	180

GAMME DOMOTIQUE (Port : Tél.)

KIT 1 VOIE + 2 MODULES	1 320
KIT 2 VOIES + 2 MOOULES	3 090
PACK 3 MODULES LAMPES	700
PACK 3 MDDULES APP. ELECTRIOUES	700

GAMME TRUSTMASTER (Port : Tél.)

CARTE ACM TRUSTMASTER	259
MANETTE F16 FLCS	1 050
MANETTE FLIGHT CTRL SYSTEM	605
MANETTE FLIGHT CTRL SYSTEM PRO	1 03S
MANETTE DE GAZ	1 03S
PALONNIER RUODER CONTROL	1 120
VOLANT FDRMULE 1 + INOY CAR	1 185

ACCESSOIRES POUR JEUX (Port : 55F, CEE + 35F)

BOITE RANG. 10 DISQ. 3"1/2	15
8OITE RANG. 1S DISO. 3"1/2 ESC.	4D
BOITE RANG. 20 DISO. 3"1/2 COMP.	30
BOITE RANG. 40 DISO. 3"1/2	38
BOITE RANG. 50 OISO. 3"1/2	40
BOITE RANG. 100 DISO. 3"1/2	50
BOITE RANG. 110 OISD. 3"1/2 TIROIR	115
BOITE RANG. 14 CO ROM	32
BOITE RANG. 25 CO ROM	38
CASOUE HIFI STEREO SANS FIL INFRAROUGE	379
POIG. FLIGHTSTICK	350
POIG. JOYSTICK OUICKFIRE/ROCKFIRE	155
POIG. DMNI. INTRUDER 5	2SS
POIGNEE JOYPAO (PAODLE) EAGLE	85
VOLANT AVIATION FIGHTER	149

MUTIMEDIA (Port 70F, CEE + 35F)

CARTE KORG WAVE (UPGRADE)	895
CARTE SOUND BLASTER PRO VALUE	399
CARTE SB 16 VALUE	799
CARTE SB 16 MULTI CO	1 050
CARTE SB 16 ASP MULTI CO	1 500
CARTE SB 16 AWE 32	2 240
CARTE BABY BOOMER AVEC 2 HP	200
CARTE MASTER BODMER S. AV. 2 HP	3B9
CARTE REELMAGIC FULL MPEG	3 500
CARTE REELMAGIC LITE MPEG	2 375
LECT. CO ROM DV INT. PANA	899
LECT.CO ROM QUAD. VIT.+ INTERFACE	1955
INTERFACE + CABLES PANASONIC	100
CABLES POUR PANASONIC	5D
PUISSANCE 16	2 450
PUISSANCE 16 MANAGER	3 445

Reglement par chèque , mandat postal ou C.B. (préciser le n° de la carte, la date de validité et les signataires autorisés) - Port jeu : France Collissimo 48 h 25 F pour toute commande < 1500 F - > 1500 F : Franco de port - CEE 40 F pour le 1er jeu + 15 F par jeu supplémentaire.

☐ Je joins un chèque ☐ Je joins un mandat postal ☐ Je paie par C.B. ☐ Eurochèque (Ajoutez 30 FF) et je complète les lignes ci-dessous :

Nom/Prénom | Adresse | CP | Ville
Carte n° | Date d'expiration | Signature obligatoire

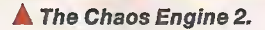
Désignation	Total TTC

ÇA VA CHAUFFER !

S'il est un genre qui a toujours réussi sur PC, ce sont bien les simulations de flippers, pour la plupart issues de l'esprit perturbé de programmeurs. En revanche, les jeux de combat n'avaient pas jusqu'ici réussi à nous convaincre, mais devant la qualité de certains produits, on pourrait bien changer d'avis.



▲ *Primal Rage.*

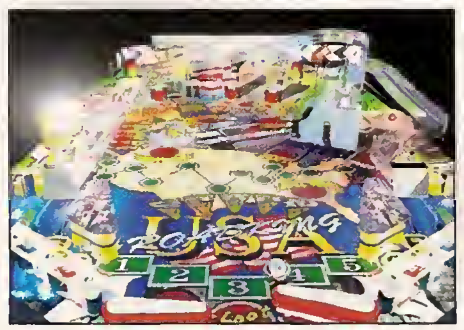


▲ *The Chaos Engine 2.*

La proportion des jeux d'arcade était tout à fait raisonnable sur ce salon, mais nous avons pu découvrir assez peu de réelles nouveautés. Nous avons tout de même pu jouer à Chaos Engine 2 sur A1200, prévu pour cet été. On peut toujours jouer à deux en même temps, via des écrans séparés, pour une coopération nettement moins amicale. L'intelligence de votre compagnon, s'il est géré pas l'ordinateur, s'est nettement améliorée et la jouabilité a encore été travaillée. De nouvelles armes (mais pas de nouveaux personnages), la possibilité de se coller contre les murs... De même chez Bullfrog, Magic Carpet 2 ravira les fans du premier avec peu de véritables changements, mais de nombreuses petites améliorations qui mises bout à bout risquent de déchaîner les passions en septembre, sur CD-Rom PC. Toujours jouable en réseau, plus rapide et plus fluide, vous aurez donc de nouveaux décors, dont des intérieurs de cavernes et surtout, vous découvrirez des missions de nuit ! Le joueur aura à sa disposition toute une panoplie de nouveaux sorts, mais il n'est plus question d'un simple jeu de tir (à l'image de son petit frère), puisqu'il y aura des missions et une sorte de scénario pour lier un peu les différents niveaux !



▲ *Magic Carpet 2.*



▲ *Tilt.*

Core Design prépare aussi pour nos petits doigts boudinés, plusieurs jeux de tir, dont Shellshock et Machinehead, tous deux très rapides et offrant de furieux combats en 3D. Swagman semble être leur projet le plus novateur, avec des personnages entièrement modélisés sur Silicon graphics. La vue en 3D nous change un peu des jeux récents, avec un monde complètement délirant, issu des cauchemars d'un petit garçon. Enfin, la reprise de Pitfall : The Mayan Adventure sur CD-Rom PC reste un des événements majeurs de la fin d'année.

Rebonds éclectiques

Parmi la multitude de flippers annoncés, c'est encore 21ST Century qui semble mener la danse. Malgré l'annonce par Team 17 d'un projet et malgré l'excellent Psycho Pinball de Codemasters, déjà sorti, ce sont trois nouveaux produits qui sont annoncés d'ici la fin d'année.

Si Pinball Illusions n'est que l'adaptation PC du jeu Amiga, les quatre flippers offrent cependant l'originalité de proposer le jeu multi-boules, indispensable à tout flipper digne de ce nom. Pinball Mania, qui devrait sortir d'ici l'été sur PC et sous Windows, proposera quatre nouvelles tables de jeu avec cette même option. Pinball World reste le projet qui nous a le plus agréablement surpris, avec ses vingt tables différentes (pour une fois, on en aura pour notre argent). Outre des scrollings multidirectionnels, il y aura des tonnes de bonus et de petits jeux intermédiaires. Mini-courses de voitures à la Micro-machines... C'est cependant Virgin qui, dans le domaine, se montre la plus entreprenante avec son Tilt. Salve d'honneur pour ce qui fut le magazine leader des jeux vidéo des années 80 ou référence à la technique couramment employée par Didier pour essayer de maîtriser les rebonds désordonnés des boules de flippers... C'est dans tous les



▲ *Swagman.*



▲ *Shellshock.*

▲ *Rise Of The Robots 2.*

ces des écrans prometteurs que nous avons pu découvrir à l'occasion du salon.

Jurassic fighters

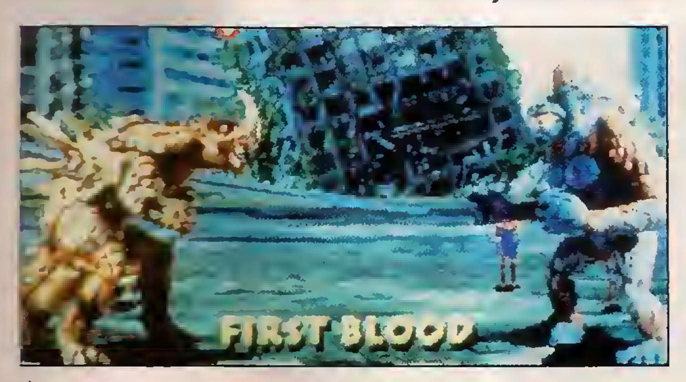
Parmi les nombreux Beat'em up qui apparaissent sur PC, l'influence des bornes d'arcade et des jeux console est plus que flagrante. Mis à part Warriors chez Atreid Concept/Mindscape et FX Fighters chez GTE Interactive, nous avons droit à Super Street Fighter 2 Turbo X (à quand la version Super Mega Top Plus Street Road Fighter Warrior 3 Z ?), mais aussi à Primal Rage chez Time Warner, l'adaptation du superbe jeu de combat d'Atari. Deux combattants y dirigeront une des nombreuses créatures du jeu : dinosaures, gorilles géants... Les sprites sont énormes, entièrement filmés puis digitalisés, l'animation est excellente, avec des tonnes de coups spéciaux et de fatalités ! Il ne reste plus qu'à espérer une jouabilité à la hauteur de la licence ! Idem pour Rise Of The Robots 2 ; Mirage nous ayant assuré que la jouabilité primera sur n'importe quelle autre considération ! Les robots qui s'affronteront seront beaucoup plus variés, encore plus beaux, mieux animés et surtout, ils posséderont (aux dires des développeurs) de beaucoup plus de coups, normaux ou bizarres ! Le titre du jeu parle de lui-même : Resurrection. ■



▲ *Pinball World.*



▲ *Pitt Fall 2 The Mayan Adventure.*



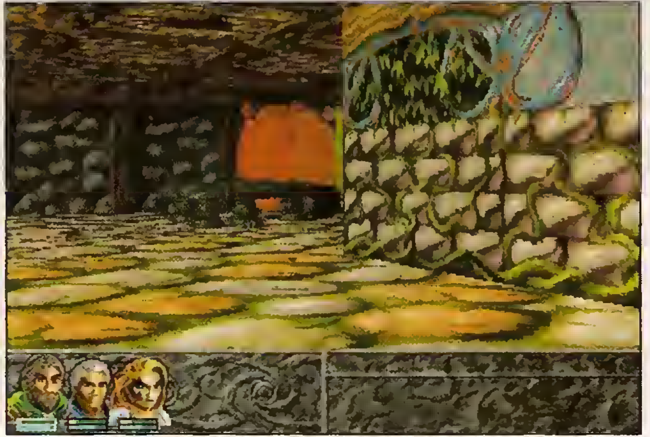
▲ *Primal Rage.*

ALBION

Nos amis allemands ont créé l'événement dans le domaine, avec un jeu présenté comme le descendant direct d'Amberstar et d'Ambermoon ; l'équipe de Thalion ayant émigré chez des compatriotes... Blue Byte en l'occurrence.

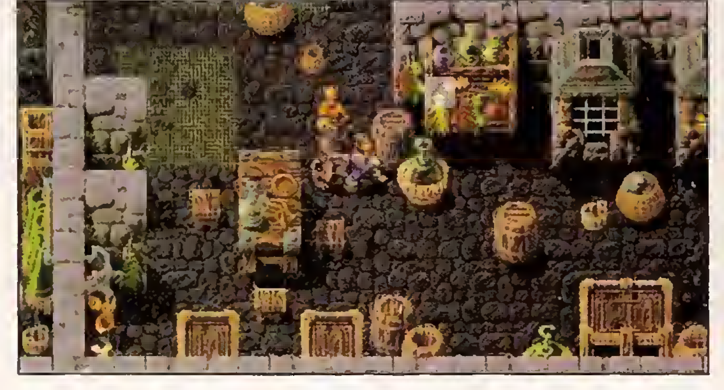








En développement depuis près de deux ans, voici un jeu de rôle qui promet beaucoup. Le joueur pourra mener une équipe de six aventuriers dans un monde imaginaire : Albion. Les auteurs ont voulu se démarquer du stéréotype, en créant un monde totalement inédit, tant pour les créatures que pour les cultures y évoluant. Vous n'y trouverez donc pas les classiques nains, elfes... De la même façon, les caractéristiques de vos aventuriers n'évolueront pas durant le jeu, la période couverte étant trop courte pour expliquer des changements radicaux souvent irréalistes dans ces compétences. Le jeu utilise une combinaison astucieuse de deux genres de représentation : vue du dessus en 2D avec un léger angle, tout comme dans Ambermoon ou des jeux du genre Ultima 6, pour tout ce qui est déplacement en extérieur ou dans les villes. Les graphismes sont très fins, avec de nombreux décors regorgeant de détails. Pour les endroits clefs (forêts, cavernes, donjons...), la vue passe alors en 3D, selon un moteur qui rappellera tout de suite les Doom et autre Heretic ! A noter cependant que vous pouvez regarder vers le haut ou vers le bas, vous baisser... pour évoluer dans des environnements graphiques très variés, qui se caractérisent par une richesse et un foisonnement incroyable de détails. Une part importante du jeu est constituée par les dialogues, avec non seulement des renseignements sur des quêtes, mais aussi de nombreuses conversations qui permettront au joueur de comprendre le monde d'Albion et de ses habitants. ■





DUNGEON KEEPER

Bullfrog chamboule le monde du jeu de rôle sur micro, avec une approche que l'on peut effectivement qualifier d'inédite, puisque votre but sera de massacrer des gentils aventuriers grâce à vos créatures !



Une fois encore, le célèbre groupe de développement dirigé par Peter Molyneux prouve au monde entier sa créativité explosive. Après une étude détaillée des jeux de rôle sur micro-ordinateur, ils en sont venus à la conclusion suivante : les joueurs s'ennuient. Des scénarios affligeants (monstre, porte, trésor, piège…), une jouabilité rarement agréable et des interfaces souvent lourdes privent la majorité des joueurs du plus important : le plaisir de jouer !
Avec Dungeon Keeper, le joueur dirigera - une fois n'est pas coutume - le maître du donjon. À vous donc de placer vos pièges et surtout vos monstres pour faire de votre complexe le plus redouté des lieux malfamés de la région. De fil en aiguille, ce sont des aventuriers de plus en plus puissants qui vous attaqueront et amélioreront encore la mauvaise réputation de vos couloirs et ses habitants, une fois tués. Pour ceux qui sont gênés par le fait de jouer les méchants, vous pourrez bien sûr diriger un groupe d'aventuriers. Le jeu se déroulera en deux phases, avec une vue du dessus tout d'abord, pour voir les pièces et les créatures qui s'y trouvent, pour déplacer et agir stratégiquement au moment opportun. À tout moment, vous pourrez entrer dans la peau d'un de vos sbires, pour évoluer alors dans un monde en 3D à la Doom et combattre en temps réel toute menace pour vos trésors !





Si l'idée à la base du jeu est déjà foncièrement originale, l'option réseau lui ajoute une dimension relevant du génie. Jusqu'à douze joueurs pourront en effet jouer en même temps dans un même donjon. Toutes les combinaisons possibles sont alors envisageables. Outre le maître du donjon, les autres personnes pourront ainsi jouer à leur convenance des monstres ou des aventuriers, formant des groupes ou jouant en solo, organisant des alliances ou trahissant ses « amis »… Essayez d'imaginer quatre joueurs formant un premier groupe d'aventuriers, attaqués par un deuxième groupe de quatre aventuriers, dirigé par quatre autres personnages, tandis qu'une équipe de deux joueurs dirigeant des Trolls attendent patiemment l'issue du combat pour attaquer et rafler les trésors amassés par tous ces gentils petits aventuriers ! Cela faisait longtemps que nous espérions ce genre de possibilités et connaissant Bullfrog, on ne peut qu'attendre avec impatience ce produit, prévu pour la fin de l'année sur CD-Rom PC. ■

À VENIR

Rien de neuf sur Lands Of Lore 2, ni sur Stonekeep, ni sur Dungeon Master 2 ou sur Hunters Of Ralk, pour un salon qui s'annonçait au premier abord comme une simple répétition du CES de Las Vegas. Heureusement, les oreilles quasiment elfiques de Stéphane nous ont permis de découvrir un ou deux passages secrets, synonymes de nouveautés américaines. ■



▲ *Crusaders (Origin).*

DAYTONA USA DISQUALIFIÉ !

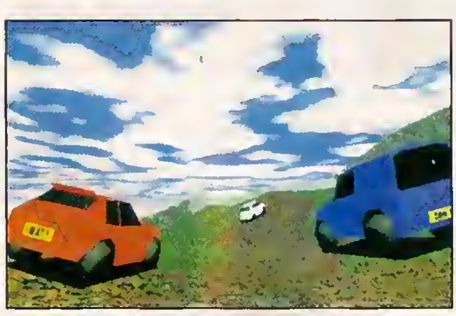
Alors que les possesseurs de PlayStation et de Saturn, les deux consoles en vogue du moment ne cessaient de narguer les PC avec des adaptations de superbes versions de Coin'up, nous avons pu assister sur ce salon à un retournement de situation grâce à plusieurs jeux annoncés sur CD-Rom PC.



▲ *Fatal Race (Gremlin).*



▲ *Rollcage.*



▲ *Rollcage.*



▲ *Micromachines 2.*

La grosse déception venait du stand Microprose, avec un absent de marque : Grand Prix 2 ! À noter aussi l'arrivée imminente de Micromachines 2 (Codemasters) sur PC.
Chez Ocean en revanche, nous avons pu voir quelques éléments d'un jeu de course qui promet beaucoup. À peine remis, nous eûmes droit à un coup de massue chez Gremlin, qui dévoilait pour les yeux avertis une extraordinaire préversion de ce qui apparaît déjà comme la preuve inconditionnelle que les softs sur PC vont surpasser d'ici quelques mois ce qui se fait de mieux sur la console 32 bits la plus puissante du moment, comprenez la PSX.
Malgré une version en plein développement, nous avons été complètement soufflés par la qualité des graphismes et de l'animation, ultra-fluide en VGA. Le passage en haute définition n'entama en rien notre excitation, avec une vitesse et une qualité d'animation identiques ou presque et une course de voitures allant même presque trop vite ! Les voitures étaient pour l'instant toutes simples, sans texture ou effet de lissage, mais même ainsi, on a été emballé. Les courses font plutôt penser à des rallyes, avec des circuits tortueux, sinueux, remplis de bosses et de descentes. Tous les décors sont bien sûr texturés, avec des falaises, des forêts… Les développeurs chez Gremlin ont travaillé énormément sur les possibilités offertes par le réseau et de base, le jeu sera jouable à huit en simultané, sur huit machines reliées par réseau. Gremlin envisage même d'augmenter ce chiffre !

Rollcage

Team 17 semblait un peu hiberner depuis quelques mois, mais l'apparition de nombreux nouveaux produits, dont Rollcage



▲ *Rollcage.*

nous fit comprendre la raison de ce pseudo-silence ! Encore une fois, le projet est loin d'être fini, mais le peu que nous avons pu voir sur le salon nous a convaincu de garder un œil rivé sur ce produit. Il s'agit d'une course de voitures ou plus exactement de vingt courses, correspondant à autant de circuits. Le joueur pourra choisir parmi dix véhicules différents, chacun ayant ses points forts et ses points faibles. Grâce à un câble, deux joueurs pourront s'affronter en même temps tandis que par réseau, ce sont jusqu'à six joueurs qui pourront concourir ! Les algorithmes développés par l'équipe permettent d'obtenir une fluidité d'animation impressionnante. De quinze images par seconde sur un 486 DX 33, on pourra aller jusqu'à soixante-dix images/seconde sur un Pentium 90 ! Du jamais vu ! Chacun pourra choisir son type de vue : de l'intérieur, de derrière… Les graphismes ne seront pas en reste grâce à des effets d'anti-aliasing, de texturages et d'ombrages de Gouraud, qui, doublés à des décors plutôt cabossés, offriront des courses pleines de rebondissements et de surprises ! ■

LEMMINGS 3D

All New Worlds Of Lemmings, la dernière version du genre, substituait aux actions librement attribuables, des paquets-compétences à ramasser. Psygnosis revient aujourd'hui au concept de base mais avec un environnement graphique entièrement en 3D : une révolution !



Plus le temps passe et plus les Lemmings prennent du poids. Sveltes hier, briocheux aujourd'hui, ils seront obèses demain… de plus en plus gros à l'écran. Les seules véritables constantes, desdits personnages, sont leur look cheveux verts/toge bleue ainsi que leur incapacité à prendre la moindre initiative ; d'où les deux qualificatifs les plus cités lors d'un sondage Ilsen-Nipsos : Trognons 57 % ; Stupides 49 % (plusieurs réponses possibles). Je rassure tout de suite le lecteur : si les Lemmings peuvent être appréhendés en 3D, l'organe qui leur tient lieu de cerveau est resté en 2D. Ils sont donc une nouvelle fois à la merci de votre bon vouloir, et défuntent toujours en masse à chacune de vos fausses manœuvres. Mais plutôt que de mettre en avant des similitudes dont vous vous contrebattez frénétiquement les sboubs, parlons plutôt de LA révolution qu'introduit la 3D dans le monde merveilleux des Lemmings. Tout d'abord, le jeu est en plein écran, la barre de menu a disparu pour faire place à de gros icones bien rangés qui se superposent à la vue d'ensemble. Un simple regard sur ces icones vous informe rapidement sur l'optique du jeu : comme pour les premières versions de Lemmings, vous disposez d'actions (bloquer, creuser…) ou de qualités (parachutiste, grimpeur) dont le nombre est fixé au début du niveau. Vous devrez donc attribuer avec à-propos ces compétences/ressources en cliquant au bon moment sur un Lemming préalablement « targetté », le but étant comme d'habitude de conduire notre aimable troupe vers la sortie en évitant qu'elle ne se perde en route.



Changement et continuité

Tiens, justement, les voilà ! Une trappe en 3D s'ouvre et déverse nos adorables petites bêtes sur une plate-forme toute en escaliers, trampolines et tentes romaines. À l'aide du pavé numérique (ou de la souris et du bouton gauche), je m'éloigne ou me rapproche avec fluidité de la zone de mon choix intégrant un effet plus « déplacement » que « zoom », un peu comme si j'étais parmi les Lem-







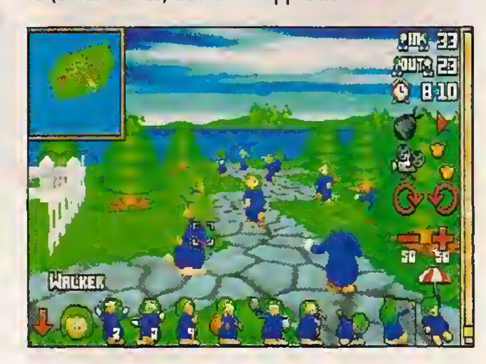




mings en train de les diriger (ein gross general !). Je peux monter, descendre, pivoter dans toutes les directions mais mon « regard » reste toujours horizontal. Il m'est donc impossible de visualiser la carte de haut. De toute façon, il y a une vue plongeante en incrustation dans un coin de l'écran. Ouah, extra, je vois les Lemmings se déplacer devant moi en dodelinant de la tête ! Non, pas par là ! Trop tard : long gamellage collectif. Je me dirige vers le point de chute afin de satisfaire mes goûts pour les effets sanguinolents. Déception, ils ne s'écrasent pas mais, après un coma passager, se relèvent pour repartir. Pourtant, un peu plus loin, la hauteur doit être excessive car ils explosent en de multiples petits clones d'eux-mêmes qui s'évanouissent progressivement (Avis de l'Office Catholique : pour tout public). Plus drôle, après avoir placé un focus sur l'un d'entre eux, je passe en mode « Virtual Lemming » : désormais je vois par ses yeux ! L'écran bouge au rythme de ses dandinements et, même si le Lemming continue son chemin inexorablement, je peux orienter son regard à gauche ou à droite.

Les chutes, le trampoline, les glissades sur la glace, rien ne m'est épargné, je crois que je vais... (Veuillez excuser cette interruption momentanée de notre programme)... bon, assez baguenaudé, je sélectionne l'icone « Vidéo » et l'écran repasse en vue extérieure à l'emplacement d'une des quatre caméras fixes disposées sur le plateau. L'adoption de la 3D marque l'apparition de nouveaux éléments de décor (téléporteur, ressort, etc.) dont il va falloir gérer la présence pour conduire notre troupe vers la sortie. En revanche, en dehors du Turner, sorte de policeman « réorienteur », les compétences disponibles sont identiques aux premières versions de Lemmings. Seule nouveauté de ce point de vue : nos adorables bestioles n'exécutent désormais l'action qu'après un léger temps d'inertie. Cela ne facilite pas la tâche du joueur et il faut reconnaître que, même après un passage par le mode « Training », Lemmings 3D n'est pas d'une prise en main aisée. Néanmoins la version testée, même non sonorisée, dégageait une atmosphère de « fun » absolu. Psygnosis vous en donnera encore plus : cent niveaux, mode SVGA et possibilité de jouer avec un casque virtuel ; les amateurs du genre (et les autres) devraient apprécier. ■

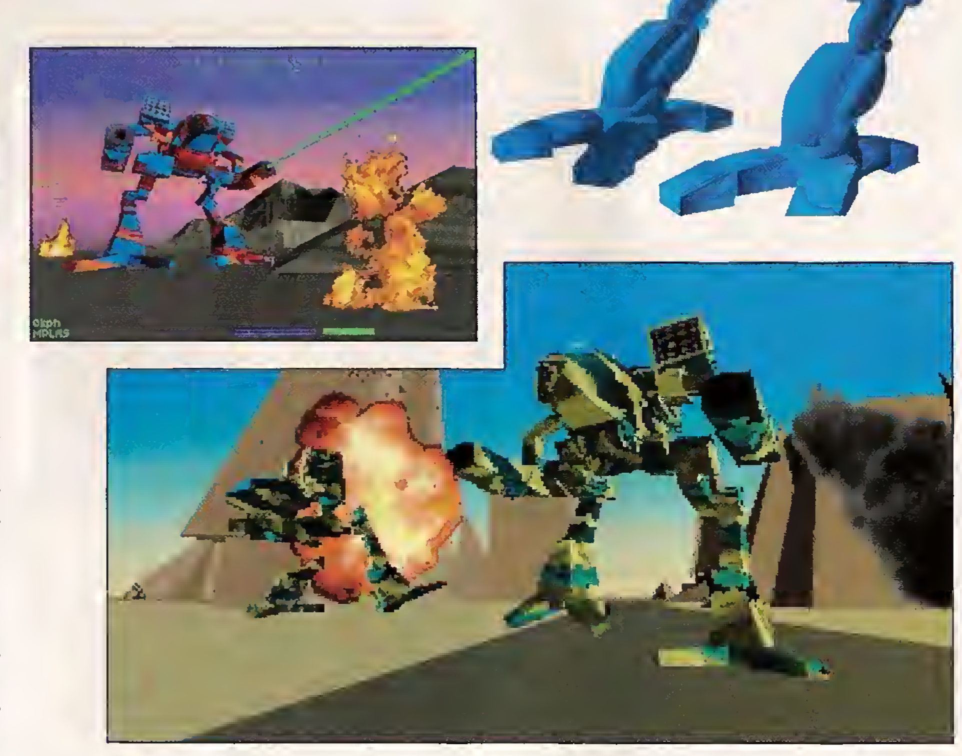




Mechwarrior 2 : The Clans

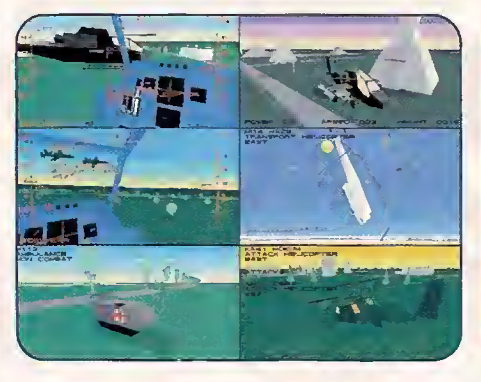
Malgré de nombreux retards, Mechwarrior 2 reste un produit très attendu pour les amateurs de Battletech et de science-fiction. À bord de robots géants, partez combattre les autres chefs de clan.

En dépit de l'apparition, chez Dynamix, de la gamme Metaltech (Battledrome et Earthsiege) et de Iron Assault (Virgin), Mechwarrior 2 fait toujours figure de favori pour bon nombre de joueurs de Mechs ! Après presque trois ans de développement, les auteurs semblent être sur le point d'en finir avec cette simulation de robots de combat. Le joueur devra devenir le chef de clan ultime, gagnant du prestige en combattant de nombreux adversaires, dans un scénario qui s'annonce relativement linéaire. Vous aurez accès à quatorze Mechs différents, tous issus du livre officiel Mechwarrior. De nombreuses armes seront à votre disposition, mais il faudra surtout utiliser au mieux les spécificités de votre Mech (vitesse, armure...) pour élaborer des stratégies de combat adéquates. Il faut savoir que le monde de Battletech, inventé par Fasa, a donné lieu à de nombreux livres, jeux de rôle, BD... Du coup, Activision a fait tout spécialement attention à bien respecter le monde de Battle tech. Les auteurs ont aussi utilisé la technique du « capture motions » pour donner aux mouvements des Mechs un aspect crédible. Un gros effort a été apporté au rendu des explosions. Les graphistes se sont amusés à faire exploser des maquettes de Mechs en les filmant, sans parler de l'utilisation de photographies prises durant les incendies catastrophiques l'été dernier en Californie. Ainsi, vous verrez des Mechs perdre un bras ou un lance-missiles, situé sur une épaule, exploser dans une gerbe de feu. Plus de cinquante missions, dans des décors très variés, avec surtout une option modem qui devrait permettre de véritablement profiter du jeu. Le dernier sera en plus évolutif, avec des disquettes de scénarios, des modules avec de nouveaux Mechs... Pour les solitaires, Activision nous a assuré, là encore, qu'une étude très poussée avait permis d'aboutir à une intelligence artificielle performante pour les Mechs dirigés par l'ordinateur, ce qui honnêtement, reste un des problèmes majeurs rencontrés par ses concurrents !











Parmi les autres simulations surprises du salon, Coala chez Empire, prévu sur A1200, semble être plutôt axé du côté action. Il s'agit d'un simulateur d'hélicoptère qui semble très sympathique. Chez Krisalis, Starfighter 3000 est un projet, lui aussi, très orienté arcade, qui comprendra une centaine de missions, sur des décors texturés superbes !

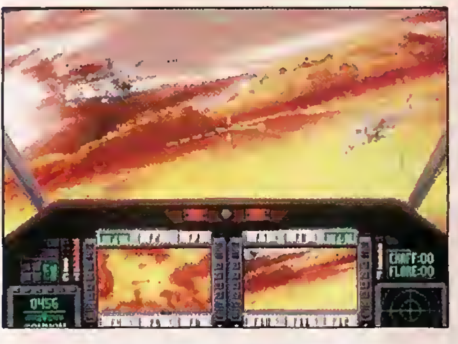
Werewolf Vs Comanche

Comanche, toujours considéré comme le simulateur d'hélicoptère le plus prenant du marché va être couplé à un nouveau simulateur, Werewolf, vous plaçant cette fois-ci aux commandes d'un hélico adverse. Offrir sur un même CD, un jeu exceptionnel comme Comanche et son descendant comme Werewolf pouvait déjà semblé être une excellente initiative, mais le vrai « plus » vient de l'option réseau. Huit joueurs peuvent participer en simultané en réseau, quatre du côté Werewolf et quatre du côté Comanche. En lien direct (par câble), ce sont deux joueurs qui pourront participer, soit en mode duel (un en Werewolf et un en Comanche), soit en mode coopération, les deux pilotes volant alors du même côté.

En attendant les prochains produits du genre Hard Wired, nous avons pu découvrir une version bien avancée de Werewolf Vs Comanche, que l'on peut qualifier de deux produits en un !



Enfin, pour ceux qui n'ont pas encore l'occasion de lier leur machine, ils pourront jouer au choix, à l'un ou à l'autre. Ces deux jeux utilisent les dernières routines en matière de technologie Voxel Space, avec des décors très variés. Pour une fois en effet, le relief est bel et bien un élément du jeu avec lequel on peut jouer pour se planquer dans un canyon et surprendre l'ennemi. À plusieurs, vous pourrez donc élaborer de vraies tactiques, tendre des pièges et éclater vos petits copains qui jouent à quelques centaines de kilomètres de là. Le point fort du jeu était sa jouabilité et profitant de ce nouveau produit, les auteurs ont pu améliorer encore ce facteur, sans parler de l'animation plus rapide et plus fluide.





SIM-STRATÈGES

Que cela soit pour les jeux de gestion ou de stratégie, les plus grosses nouveautés vinrent de chez Bullfrog. Pour le reste, ce ne fut qu'une simple exposition de produits déjà vus sur de nombreux salons, avec tout de même deux ou trois nouveaux venus.

Alors que Maxis continue sa série des Sim, Bullfrog annonçait lui aussi une nouvelle simulation avec Theme Hospital. Autant vous dire que les situations et les personnages sont encore plus loufoques que pour Theme Park, sans pour autant gâcher la complexité et la précision de ce soft. Une fois de plus, le but du jeu est de gagner un maximum d'argent, et il faudra pour cela développer ses laboratoires de recherche, spécialiser ses équipes dans certains domaines...

Chez Microprose, on n'a hélas pas vu grand chose de Civilization réseau, mais on pourra y jouer à sept en même temps ! En revanche, Microprose n'a pas hésité à reprendre Merchant Prince et à complètement transformer l'interface et les graphismes pour sortir le produit sous le nom de Machiavelli. Dans le genre, on est feignant... Quand à Z, présenté le mois dernier, il semble confirmer tout le bien que l'on pense de lui, comme Command & Conquer, dont une version jouable était montrée sur le salon.


▲ Command & Conquer.


▲ Biosphère.


▲ Machiavelli.

Syndicate 2

L'équipe de Bullfrog profite de nombreuses découvertes technologiques pour préparer la suite de Syndicate, avec des graphismes plus détaillés, une meilleure animation et encore plus d'idées géniales. Les effets de lumière en particulier sont tout à fait incroyables, les tirs illuminant les décors sur leur passage ! Le jeu sera plus orienté arcade que son petit frère, avec bien sûr l'option multi-joueurs.

Biosphère

Annoncé pour la fin de l'année, ce jeu guerrier se déroulera sans arme ! Ce paradoxe est rendu possible grâce à l'imagination fertile de Bullfrog. Réinventant le principe de Populous, vous dirigez une des quatre races exilées sur diverses planètes. Ennemies de toujours, ces races sanguinaires ont été mises à mal par une autre race, plus puissante. Pour les protéger contre leur gré, elles ont été privées de toute forme d'arme. Désespérées, ces quatre races guerrières ont eu une idée de génie : produire des créatures qui combattront à leur place. Transformant de simples lapins en monstres, vous revoici parti en guerre contre vos adversaires d'antan. Utilisant des graphismes humoristiques et le mode multi-joueurs, voici un produit qui devrait ravir tout le monde.

Gender War

La guerre des sexes revue et corrigée par Sales Curve, ce sera Gender War en fin d'année, un jeu d'arcade incluant quelques éléments de stratégie. Se-


▲ Gender War.


▲ Theme Hospital.

GALE FORCE JEUX

13, avenue St. Michel
MC 98000 Monaco
TEL: 93.50.20.92
FAX: 93.50.45.26

ATARI ST

Ishar 3 vf	263
No Second Prize	237
Pirates	162

AMIGA/A1200

Bat II vf	307/-
Campaign 2	**235/-**
Curse of The Enchantia	277/-
Darkmere	237/-
Detroit vf	297/290
Elfmania	199/-
Empire Soccer	257/-
Fields of Glory vf	237/237
Goblins 3 vf	217/-
Gunship 2000	257/257
Heimdall 2 vf	234/231
International Sensible Soccer	147/-
Jurassic Park	**167/-**
King's Quest 6 vf	267/-
Lords of the Realm vf	**267/307**
M1 Tank Platoon	177/-
Robinsons Requiem vf	247/-
Sim City 2000 vf - A1200	**-/257**
Starlord vf	237/-
Syndicate vf	227/-
The Settlers vf	273/-
Theme Park vf	257/257

CD32

Alfred Chicken	130
Alien Breed Special Edit/Qwak	160
Arabian Nights	70
Bubba 'n' Stix	160
Chuck Rock	80
Chuck Rock II	170
D Generation	120
Dangerous Streets	208
Deep Core	170
Denis le Malice	140
Disposable Hero	160
Donk	277
Fire Force	170
Fury of the Furries	170
Gunship 2000	170
James Pond 2	120
Liberation	170
Mean Arenas	180
Morph	120
Overkill & Lunar Command	160
Pirates Gold	140
Ryder Cup	200
Seek and Destroy	130
Sleepwalker	170
Total Carnage	150
Trolls	150
Whales Voyage	160
Zool	150

MAC

7th Guest CD	607
8 Ball / Tristan	360
A Train	280
Aventure Chilean - CD	207
Battle of Britain 2	360
Ceasar Deluxe	335
Chess Champion 2175	325
Chessmaster 3000	310
Chessmaster 3000 - CD	317
Christmas Lemmings	190
Chuck Yeager	330
Civilization	290
Club Racquetball	310
Cogito Budget	230
Crystal Calibre	347
Cyberblast	200
Darkseed	360
Dragons Lair 3	200
Ferrari Grand Prix	375
Freddy Pharkas	299
Indy 4	360
Indy 4 CD	387
Intel Strategy Games 10	340
Iron Helix MAC CD	300
King's Quest 6	330
Kings Quest 5	340
Kyrandia	290
Lemmings	320
Lode Runner	287
Lucas Evasion	330
Lunicus MAC CD	420
Myst CD	320
PGA Golf Tour	280
Pax Imperia	360
Penthouse Interactive CD	840
Pick'nPile	295
Pirates Gold	357
Populous	299
Populous 2 vf	337
Prince of Persia II	297
Print Shop Deluxe	380
Rebel Assault - CD	397
Red Barron	280
Sherlock Holmes II CD	410
Sherlock Holmes III CD	370
Sim City 2000 Scenario	147
Sim City 2000 vf	297
Space Shuttle CD	315
Sword of Sodan	330
Syndicate	295
Theme Park	337
Theme Park vf - CD	337
Virtual Valerie CD	630

INTERNET

Accés illimité pour 500Fr TTC par mois.
Appeller:
GALE FORCE Jeux.

PC 3.5"

1942 Pacific Air War	287
ATP v2	499
Aces of the Deep vf	297
Alien Legacy	253
All New Worlds of Lemmings	257
Arena	297
Armored Fist mf	327
Battle Bugs vf	287
Battle Isle 2 vf	327
Black Hawk vf	**297**
Blues Brothers Juke Box	187
Bridge Perfectionnement	197
Bureau 13 vf	**323**
Cannon Fodder II	217
Carton Rouge vf	277
Chateau Magique Scooter vf	287
Civilization vf	287
Colonization vf	307
Croisière pour un Cadavre vf	217
D-Day: 6 juin 1994 vf	327
Dawn Patrol vf	347
Day of the Tentacle vf	325
Defender of the Empire	207
Delta V	307
Descent	337
Detroit vf	327
Doom 2	297
Earth Siege vf	**307**
Empire Soccer	267
F-14 scénario	177
F1 Grand Prix Microprose	159
Fields of Glory vf	268
Fifa Soccer vf	272
Frappe Facile pour Windows	327
Front Lines vf	337
Gabriel Knight vf	257
Guilty vf	**297**
Guy Roux vf	177
Heimdall 2 vf	267
Hokum Ka 50	247
Inca 2 vf	137
King Quest 6 vf	294
Klick and Play vf	**337**
Lands of Lore vf	333
Lion King	217
Lode Runner / Windows vf	263
Lords of the Realm vf	333
Lucas Arts Heroes vf	337
MS Space Simulator vf	**377**
Magic Carpet vf	317
Might and Magic 4 & 5 vf	267
Mortal Kombat II	227
Nascar vf	287
OM Super Football vf	207
Outpost vf	283
Overlord vf	337
Pacific Strike	317
Pacific Strike Speech	147
Pirates Gold vf	167
Pizza Tycoon	**297**
Prehistorik 2, [5,25"]	167
Prince of Persia 2	247
Rallye vf	157
Ravenloft vf	299
Robinson's Requiem vf	167
Sam & Max Hit the Road vf	307
Secret Monkey Island 2	296
Sim City 2000 vf	287
Sim City 2000 vf Scenario	137
Soft Karakoe disk - 1990's	160
Star Wars Screen Saver	217
Starlord vf	285
Super Ski 3	257
Syndicate vf	267
System Shock vf	**285**
TFX	310
Terminator Rampage	199
The Settlers vf	327
Theme Park vf	337
Tie Fighter	327
Transport Tycoon vf	307
Ultima 8 vf: Pagan	333
Ultima 8: Speech pack	149
Vroom Multiplayer	227
Wacky Wheels	307
World Cup USA 94	225
World Cup Years 94	297
X-COM vf	**297**
X-Wing	217

PC CDROM

ATP + West/East USA CD	797
Aces of the Deep vf - CD	307
Action - CD	227
Ainsi Vient la Vie - CD	357
Arena - CD	347
Armored Fist mf - CD	347
Atlas du Monde vf CD	397
Battle for Jacobs Star CD	N.C.
Battle Isle 2 vf - CD	347
Beneath a Steel Sky vf - CD	287
Big Bang aux Dino vf - C	283
Bioforge - vf - CD	**N.C.**
Bureau 13 vf - CD	**327**
Carton Rouge vf - CD	277
Castles 2 - CD	307
Chess Master 4000 Turbo - CD	287
Circus vf - CD	247
Colonization vf - CD	317
Commanche + miss 1 & 2 - CD	383
Commander Blood vf - CD	315
Coupe du Monde, Encycl vf - CD	317
Creature Shock vf - CD	337
D-Day: 6 juin 1944 vf - CD	347
Dark Forces - CD	**327**
David le Dauphin vf - CD	257
Delta V - CD	337
Descent - CD	327
Desert Strike - CD	197
Discworld vf - CD	**337**
Doom 2 - CD	387
Dragon Lore vf - CD	347
Dreamweb vf - CD	337
Earth Siege vf - CD	297
Ecstatica vf - CD	287
F1 Grand Prix Microprose - CD	183
Falcon Gold mf - CD	327
Flight Unlimited CD	**N.C.**
Formation sur Excel 5 vf - CD	387
Formation sur Word 6 vf - CD	387
Front Lines vf - CD	337
Full Throttle CD	N.C.
Gabriel Knight vf - CD	317
Galswin 6 et 5 éme vf - CD	323
Galswin CM1 et CM2 vf - CD	323
Genesia vf - CD	257
Guilty vf - CD	**327**
Heimdall 2 vf - CD	307
Hell vf - CD	387
Images d'USA - CD	187
Inca 2 vf - CD	297
Inferno vf - CD	387
Innocent until Caught vf - CD	287
Insectes, Autres Petites Bêtes	397
International TennisOpen vf-CD	367
Iron Assault vf CD	N.C.
Iron Helix vf - CD	260
Ishar 1 & 2 vf - CD	237
Ishar 3 vf - CD	287
King's Quest VII vf	**337**
Klick & Play vf - CD	353
Koshan Conspiracy vf - CD	217
Kyrandia 3 vf - CD	277
L'Oeil Magique vf - CD	217
La Légende Ferrari vf - CD	247
Lands of Lore vf - CD	177
Leisure Suit Larry 6 vf - CD	299
Links Pro 386 vf - CD	257
Little Big Adventure vf - CD	377
Londres - CD	257
Lords of the Realm vf	**337**
Lost Eden CD	**N.C.**
Lucas Arts Heroes vf - CD	337
Légende du Jazz vf - CD	287
Magic Carpet mf - CD	370
Matisse/Aragon/Prokofiev vf CD	337
Megarace vf - CD	197
Menzoberranzan - CD	317
Monde sous Marin vf - CD	397
Monet, Verlaine, Debussy vf- CD	247
Mortal Kombat II - CD	227
Musée de l'Homme - CD	367
Myst CD	387
NBA Live 95 vf - CD	**357**
Nascar Racing - CD	307
Noctropolis CD	**N.C.**
Novastorm mf - CD	297
Outpost vf - CD	327
PC Corps Humain 3D vf - CD	427
PGA Tour Golf 486 - CD	323
Panzer General - CD	317
Pizza Tycoon - CD	**297**
Privateer/Strike Commander- CD	332
Psychotron - CD	337
Rallye vf - CD	197
Return to Ringworld vf - CD	377
Reunion vf - CD	317
Rise of The Triad - CD	257
Rodin - CD	367
Sam and Max vf CD	345
Secrets of Stargate CD	N.C.
Sim City 2000 vf - CD	337
Sim City Enhanced vf - CD	197
Simon the Sorcerer vf - CD	337
Space Hulk vf - CD	**323**
Space Quest 1 - 5 - CD	317
Star Crusader vf - CD	327
Starlord vf CD	347
Subwar 2050 vf - CD	283
Super Karts CD	**N.C.**
Super Ski Pro - CD	197
Syndicate vf - CD	387
Teddy's Hide & Seek vf - CD	227
Temptations vf CD	N.C.
The Horde vf - CD	287
Theme Park vf - CD	347
Timbres France et Monaco vf CD	277
Transport Tycoon vf - CD	322
UFO vf - CD	269
US Navy Fighters vf	**377**
Ultima 8 vf: Pagan CD	405
Ulysses vf - CD	257
Under a Killing Moon vf - CD	377
Vietnam Documentary - CD	377
Vista Pro vf - CD	397
Voyeur - CD	343
Who Shot Johnny Rock?	359
Wing Commander 1 & 2 - CD	289
Wing Commander 3 vf - CD	427
Wings of Glory vf - CD	335
Woodruff & Schnibble vf	**317**
World Cup USA 94 - CD	235
X-COM vf - CD	**297**
X-Wing Collector - CD	327

INTERNET

Voir notre catalogue à
http://www.monaco.mc/
avec les détails et photos d'écran des nouveautés.

PC MULTIMEDIA

ASP upgrade for SB 16	499
CDROM 4 x vitesse	1820
CDROM Puissance 16	1990
Joystick - Aqua Pad	150
Joystick MX 732	187
Joystick Quickshot QS-123	187
Korg Wave	899
Maxi Kit CD-ROM 2x	1390
Maxi Sound CD 16	1899
Maxi Sound HP 16	849
Media Radio	390
Reel Magic Lite	2490
SoundBlaster 16 ASP MCD	1280
SoundBlaster 16 MCD	990
SoundBlaster 16 SCSI-2	1340
SoundBlaster 16 SCSI-2 ASP	1600
SoundBlaster 16 Value Edition	750
SoundBlaster AWE 32	1850
Stereo Speakers	230
Video Spigot	2290
VideoBlaster RT 300	3250
Wave Blaster II	1390

THRUSTMASTER

T.master F16	1050
T.master Flight Control	625
T.master FlightControl Pro	1050
T.master Rudder Control	1250
T.master Volant Formula T1	1320
T.master Weapon Control	1030

Prix modifiables sans preavis.

NOUS APPELER POUR NOTRE CATALOGUE.

GALE FORCE JEUX
13, avenue St. Michel, MC98000 MONACO
Tel: 93.50.20.92 Fax: 93.50.45.26

TITRES	ORDINATEUR	QTE	PRIX	MONTANT
(Mai95)			Port	30
			Total	

Nom: ....
Prenom: ....
Adresse: ....
Ville: ....
Code Postal: ....
Telephone: ....

Reglement: Cheque/Mandat/Carte Visa
Numero Visa: ....
Date Expir.: ....
Signature Obligatoire:

Tous les prix sont TTC. Port: colissimo 30Fr par commande.)

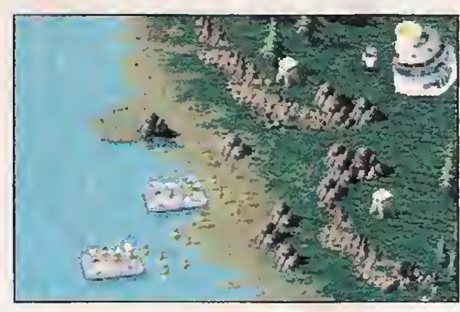


▲ *Adrenaline Factor.*

lon votre camp, vous aurez une vision complètement différente du jeu, avec surtout la possibilité d'y jouer à quatre en même temps.

Adrenaline Factor

Avec une vue qui n'est pas sans rappeler Syndicate, vous allez diriger des équipes de cinq humains, affrontant des cyborgs. Tous les éléments du décor seront destructibles, et vous pourrez au choix diriger un des hommes ou l'équipe, un module d'Intelligence Artificielle permettant à vos troupes de se débrouiller par elles-mêmes.



▲ *Command & Conquer.*

Raven

Raven sera un des premiers produits originaux développé par un nouveau venu dans la création de jeu multimédia, Telstar Studios.Combinant stratégie et arcade, il donnera l'occasion au joueur d'attaquer ou de défendre environ 25 châteaux différents, dans un monde médiéval. Utilisant au maximum les possibilités graphiques du PC, les auteurs sont en train de concevoir un jeu dans lequel vous dirigerez de nombreuses unités : archers, saboteurs, espions, chevaliers… ■



▲ *Raven.*



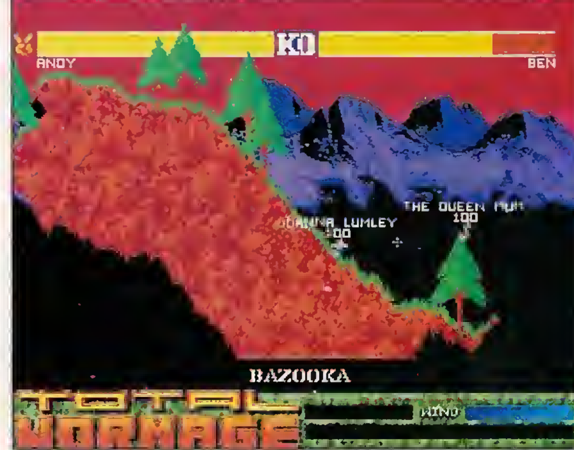
▲ *Syndicate 2.*

WORMS

Parmi les grosses annonces du salon, Worms chez Team 17, prévu pour septembre sur tous les micros, semble avoir marqué tout le monde. Si au premier abord, on ne peut s'empêcher de le comparer à Lemmings, une attention plus poussée permet de comprendre combien Worms devrait être encore plus dingue. Sachant que jusqu'à seize personnes pourront jouer en même temps et que le but du jeu est de vermifuger les autres, on ne peut qu'imaginer la tension qui habitera chacun des joueurs. Vous y dirigez en effet de un à seize petits vers de terre agressifs, dont le seul but dans la vie est d'atomiser ses congénères. Pour ce faire, ils ont à leur disposition un arsenal impressionnant, allant du bazooka à la bombe à fragmentation en passant par le fameux coup de poing « Dragon Punch » ou les missiles téléguidés. Vous pourrez aussi creuser, construire des ponts, vous suspendre à des lianes, faire appel à un soutien aérien… ■







LA GUERRE DES GOLFS

THE SCOTTISH OPEN

Depuis les débuts de la micro, les jeux de golf ont toujours été présents sur nos écrans. Alors qu'US Gold vient de ressortir Links 386 sur CD-Rom PC, nous avons pu découvrir quelques nouveaux venus pour un quatre d'heure autour du Tee.

Empire a choisi la solution du réalisme, en utilisant toutes les dernières technologies du moment. Ils ont tout d'abord digitalisé des milliers de photographies du parcours de « Harbour Town Golf Links » en Californie du Sud, pour offrir au joueur un environnement plus vrai que nature, sous n'importe quel angle possible. De nombreux autres circuits sont prévus dans les mois qui suivront la sortie de cette simulation, avec en premier lieu le parcours de « Cœur d'Alene ». Le jeu est même prévu pour fonctionner avec le club de golf virtuel fonctionnant par infrarouges. Imaginez-vous, dans votre chambre, en train de swinguer pour de vrai, fracassant au passage le magnifique vase Ming qui traînait sur votre bureau !

De son côté, Interplay cultive aussi son petit bout de pelouse, avec Skins Games At Bighorn, un soft développé par The Griffin Company, une compagnie californienne presqu'inconnue chez nous. Prévu sur CD-Rom PC et Mac pour cet été, la beauté des graphismes et surtout l'animation époustouflante ont déjà attiré l'attention de quelques yeux attentifs.

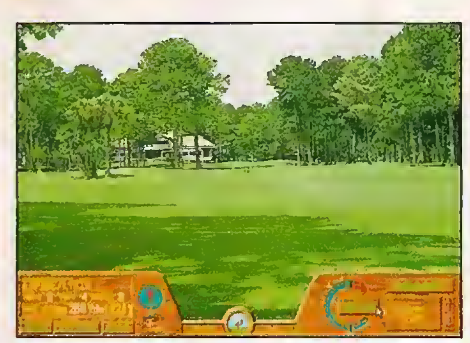
Gametek semble, sur le nombre de CD, le plus entreprenant, avec deux CD pour une simulation/arcade qui intègre de nombreuses vidéos. À noter que tous les joueurs gérés par ordinateur évoluent au fur et à mesure de la saison ! À part cela, son interface sous Windows devrait rassurer les joueurs qui n'ont pas confiance en notre ami DOS.

Scottish Open Golf, de Core Design, est peut-être le plus simple d'accès. Très orienté arcade, il possède des graphismes plus sobres, mais qui autorisent les possesseurs de 386 à y jouer, à la différence de ses concurrents.

Quant à Sensible Golf, développé par Sensible Software, son aspect arcade ravira tous ceux qui trouvent les simulations actuelles un peu trop sérieuses et snobinardes. ■



▲ Sensible Golf.



▲ Picture Golf.



▲ Projet Golf (Gremlin).



▲ Skin Games At Bighorn.



▲ Skin Games At Bighorn.



▲ Scottish Open Golf.

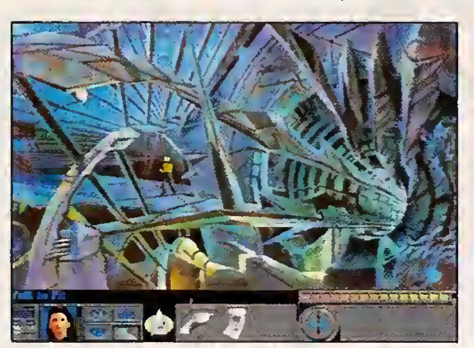


▲ Scottish Open Golf.

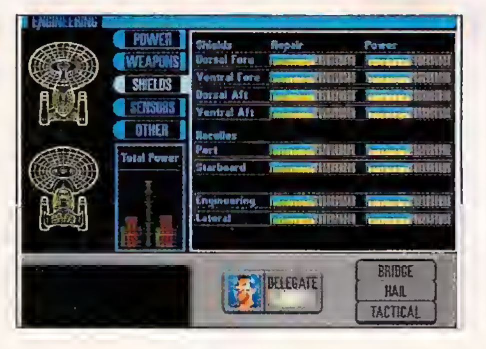
Star Trek The Next Generation, A Final Unity

N'allez pas voir le film ! Toutes mes condoléances aux malheureux qui ont déjà commis l'irréparable. J'espère que la médiocrité du 7ème de la série ne causera pas trop de tord au jeu Microprose, ce dernier étant certainement bien plus intéressant que le film (je sais, ce n'est pas un argument valable).

Star Trek ou la ronde des éditeurs ! Après la réalisation de Star Trek 25Th Anniversary et Star Trek 2 Judgement Rites par Interplay, ce nouvel épisode basé sur la seconde série TV (pas celle avec le Captain Kirk, ni Deep Space Nine actuellement diffusée aux US, mais celle avec le Captain Picard) est l'œuvre de... hem... de Spectrum Holobyte qui distribue le jeu aux États-Unis, de Microprose qui le distribue en Europe et Ubi Soft

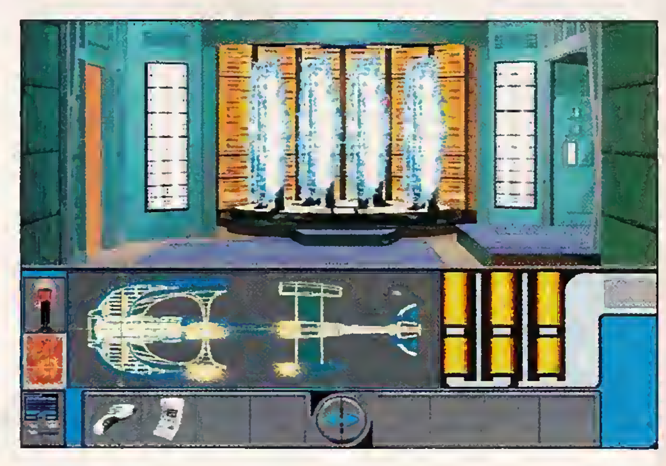








qui le distribue en France. Alors si vous dites en France que Star Trek Next Generation est un produit Microprose, Ubi vous tombe dessus. Si aux États-Unis, vous mettez en avant Microprose, Spectrum Holobyte n'attentera pas à votre vie car Microprose leur appartient depuis 1993 ! En revanche... si en France, vous avez le malheur de prétendre que le produit appartient à Spectrum Holobyte, vous êtes mort ! Si vous n'avez strictement rien compris : relire six fois cette intro à raison d'une phrase à la minute (Stéphane, pourtant le mieux placé pour saisir les subtilités de la distribution internationale de jeux vidéo de part son ancienneté, a dû luimême se résigner à employer cette méthode). Pour revenir à nos Vulcains, Star Trek Next Generation reprend la recette des premières adaptations de la série sur PC, soit 3/4 d'aventure, 1/4 de simulation. Le dernier quart a été développé et surtout considérablement enrichi de considérations stratégiques. De nombreux écrans de contrôle sont à votre disposition lors des combats spatiaux et vous permettent de gérer dans le feu de l'action votre armement, vos boucliers, les cartes 3D, les dégâts causés à l'Enterprise, etc. Lors

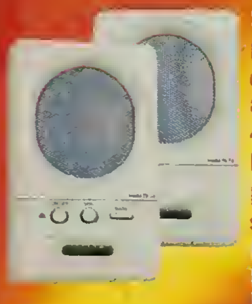


LE MEILLEUR DU MULTIMEDIA

AVEC Maxi Sound 16

La carte sonore évolutive pour votre PC

Sélectionnée pour ses performances techniques et sa simplicité d'installation et d'utilisation, la carte sonore stéréo MAXI SOUND 16 restitue les meilleurs sons pour vos jeux et vos applications multimédia sur PC. De plus, dans un univers où la technologie se développe très vite, MAXI SOUND 16 vous offre de larges possibilités d'évolution. Grâce à ses connecteurs multi-interfaces CD-ROM et WAVE, vous pouvez relier directement votre carte MAXI SOUND 16 aux meilleurs lecteurs de CD-ROM du marché ou aux cartes d'extension General Midi telles que la MAXI KORG WAVE.



SORTIE HAUT-PARLEURS

Branchez vos enceintes sur la carte sonore ou ces haut-parleurs stéréo amplifiés amagnétiques, d'une puissance de 4 watts, dotés d'un mode bass booster. Le complément idéal pour une restitution sonore de qualité, inclus dans **Maxi Sound Haut-Parleurs 16 !**



CONNECTEURS MULTI-INTERFACES CD-ROM

Les multiples connectiques vous permettent de relier directement le lecteur de CD-ROM de votre choix parmi les meilleurs lecteurs du marché. Vous économisez ainsi un slot de votre PC !



CONNECTEUR WAVE

Grâce aux technologies KORG et Wavetable, la carte d'extension MAXI KORG WAVE, une fois connectée à MAXI SOUND 16, offre une restitution sonore comparable à celle d'un orchestre symphonique, pour transcender la dimension de vos jeux, compositions musicales !

PORT JOYSTICK / INTERFACE MIDI

Reliez vos instruments MIDI par l'intermédiaire d'un câble (en option) pour créer votre propre orchestration musicale !

POTENTIOMETRE DE VOLUME

ENTREE LINE-IN

ENTREE MICROPHONE

Enregistrez vos propres échantillons ou effets sonores depuis votre chaîne HI-FI, magnétophone ... à partir de la prise line-in de MAXI SOUND 16, ou numérisez votre voix à partir de ce microphone dynamique uni-directionnel livré dans le kit **Maxi Sound Haut-Parleurs 16 !**

CHOISISSEZ VOTRE SOLUTION MAXI SOUND !

Maxi Sound 16 582 F HT (690 F TTC)

La carte sonore évolutive :

- La carte stéréo 16 bits MAXI SOUND 16
- Les logiciels en français Midisoft RECORDING SESSION pour Windows et SOUND IMPRESSION
- Les disquettes d'installation et manuels en français

Maxi Sound Haut-Parleurs 16

716 F HT — 849 F TTC

Le kit sonore complet :

- La carte stéréo 16 bits MAXI SOUND 16
- Les logiciels en français Midisoft RECORDING SESSION pour Windows et SOUND IMPRESSION
- Les disquettes d'installation et manuels en français
- Les HAUT-PARLEURS stéréo amplifiés amagnétiques.
- Le MICROPHONE dynamique uni-directionnel



Maxi Sound KORG WAVE 32

1340 F HT — 1590 F TTC

Le meilleur du son :

- La carte stéréo 16 bits MAXI SOUND 16
- Les logiciels en français Midisoft RECORDING SESSION pour Windows et SOUND IMPRESSION
- Les disquettes d'installation et manuels en français
- La carte d'extension MAXI KORG WAVE avec le séquenceur Cakewalk Apprentice for Windows

Je suis intéressé(e) par : ☐ MAXI SOUND 16 ☐ MAXI SOUND Haut-Parleurs 16 ☐ MAXI SOUND KORG WAVE 32

Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Nom...Prénom...

Société...

Adresse...

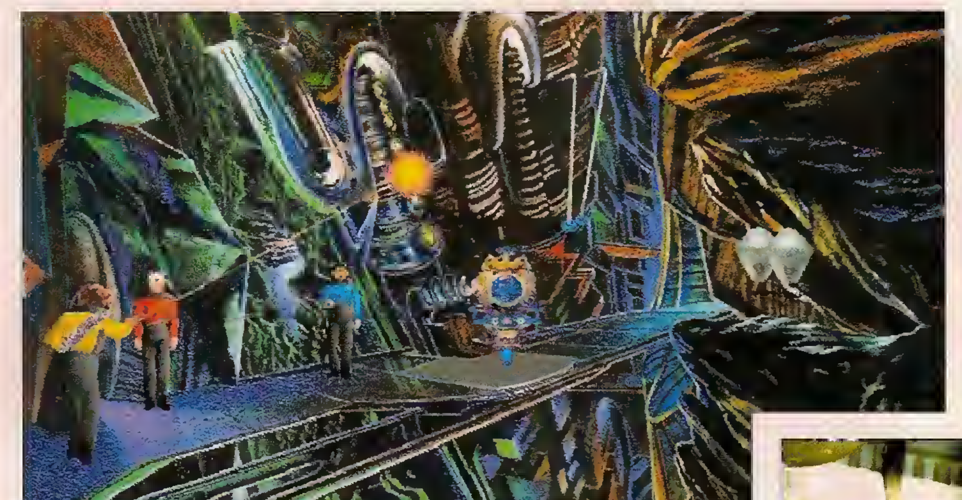
....CP.................

Ville...Tél...

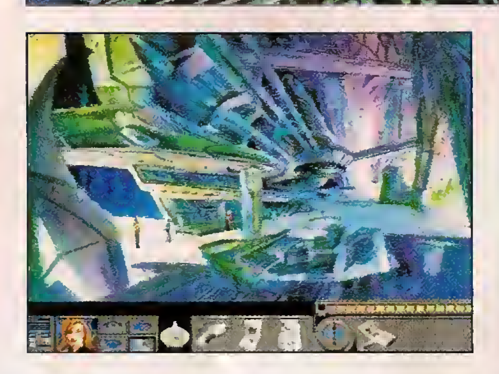
Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

Distributeur :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY Fax : 99 08 94 17
Tél (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71









de vos déplacements intergalactiques, vous aurez à communiquer avec des planètes ou des vaisseaux et déciderez ou non de téléporter une équipe sur place.

L'après Kirk

La partie aventure met en scène les sept personnages principaux du jeu : le Capitaine Jean-Luc Picard qui, comme son nom l'indique, est d'origine française (et sans doute un descendant de Yul Brunner), le commandant Ryker, le Dr Beverley Crusher, Wolf un officier Klingon, le conseiller Troi, Geordie laforge et Data l'androïde (version efféminée du Bishop d'Aliens). Tous sont aisément identifiables à leur physionomie et à leurs voix (voix originales digitalisées des acteurs). Votre mission est, comme toujours, de « civiliser » les planètes visitées et de maintenir l'intégrité de la galaxie. Mais l'un des objectifs du jeu, et le départ d'une intrigue à rebondissements, sera de retrouver un mystérieux cinquième manuscrit aussi légendaire que primordial. Je ne vous en dis pas plus, sinon que l'aventure n'est pas linéaire puisque vous disposez d'un certain libre arbitre quant au choix de votre destination. L'inventaire de vos personnages contient toujours le matériel du scout intergalactique modèle : phasers, tricorders (scanners), communicators... Mais ces nouveaux personnages risquent de poser quelques problèmes d'adaptation aux fans des deux premiers jeux Star Trek. Terminées les joutes verbales du Dr McCoy et de Spock, qui font depuis longtemps partie de notre culture télévisuelle (à moins d'avoir grandi dans un monastère tibétain ou une jungle amazonienne). Si vous souhaitez réellement apprécier le jeu, l'idéal serait de louer ou d'acheter quelques-unes des cassettes vidéos de la série Next Generation (distribuées en France depuis peu, avant la sortie du film au ciné en pratique). Techniquement, ce jeu CD-Rom semble réussi avec ses graphismes SVGA et ses nombreuses séquences intermédiaires en images de synthèse (certains éléments du décor peuvent, eux aussi, être modélisés). Le jeu se veut d'une grande fidélité avec une option touristique, permettant de visiter l'Enterprise, et la présence de quelques-unes des races les plus connues de la série : Romulans, Ferengis, Vulcains, etc. (la présence de ces « guest stars » a nécessité l'accord des studios Paramount). Le jeu devrait fonctionner à partir du 486DX33 avec 8 Mo de Ram, un lecteur CD-Rom double vitesse et une carte graphique Vesa. Sortie prévue pour avril (version française en juin). ■






"AVEC DES JEUX COMME ÇA...
même mon père s'y mettra!"
DUNE™
jeu est entiérement traduit en
ançais, les voix aussi ajoutant une
ouche finale vraiment appréciable
à ce très bon produit." GEN 4
HIT Collection
99 F*
Collectionnez les plus grands HITS micros sur PC & PC CD ROM.
Liste des jeux et des points de vente au (16) 72 02 59 41
* 99 F sur PC - 129 F sur PC CD ROM
Les jeux micros qui se jouent des prix.
Hauteteuille & Collette
DUNE is a trademark of Dino De Laurentiis Corporation and licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.© 1984 Dino De Laurentiis Corporation. All rights reserved. © 1992 Virgin Interactive Entertainment & Cryo. License from Virgin Interactive Entertainment.

Prisoners Of Ice

À l'origine du projet, on retrouve le mythe des Grands Anciens développé par l'écrivain H. P. Lovecraft (At The Mountains Of Madness) et le reportage de Frédérick Rossif sur la chute du nazisme : De Nuremberg À Nuremberg. Au final, Infogrames nous crédite d'un des jeux d'aventure les plus originaux du moment.





L'idée développée par les Nazis d'une race supérieure n'était pas sans rejoindre par certains côtés la croyance lovecraftienne d'entités, les Grands Anciens, dominant le monde. Sachant en outre qu'une branche secrète de la Waffen SS étudiait les sciences occultes, ce mélange détonnant fut à l'origine du scénario du jeu, très travaillé. Car en effet, tout comme pour The Shadow Of The Comet, le premier jeu d'aventure d'Infogrames (s'inspirant du jeu de rôle Chaosium, L'Appel De Cthulhu), un souci tout particulier a été apporté au scénario et aux dialogues, pour plonger le joueur dans une véritable histoire, servie par votre ordinateur et non pas le contraire. Vous aurez donc droit à des dialogues de qualité, sans oublier quelques flashbacks, gros plans et effets stylistiques permettant au joueur de mieux comprendre le fin mot de l'histoire. Tous les éléments se suivent logiquement et il est donc quasiment impossible de se retrouver complètement bloqué. En outre, vous pourrez faire autant de sauvegardes que vous voulez, un petit écran vous rappelant pour chacune l'endroit où vous avez sauvegardé.

Pour résumer, sachez que l'aventure vous fera évoluer dans quatorze endroits principaux, chacun comprenant de nombreux écrans. Tout commence pour vous à bord d'un sous-marin militaire britannique, en 1937, alors que vous avez pour mission de ramener deux mystérieuses caisses. Attaqué par les Allemands et d'autres événements étranges se produisant à bord, vous allez très vite réaliser que vous êtes en présence d'ennemis autrement plus puissants que les Nazis. La course contre la montre commence pour sauver le monde tel que vous le connaissez.

Si le déroulement du jeu peut sembler relativement linéaire, ne croyez pas un instant que cela sera une simple promenade de santé. L'interface est des plus simples. Mise à part l'utilisation des deux boutons de la souris, vous n'aurez comme icones que votre inventaire, en haut de l'écran. Si vous prenez un objet « en main », donc avec le curseur, et si vous cliquez à un endroit de l'écran, vous l'utiliserez. Sur



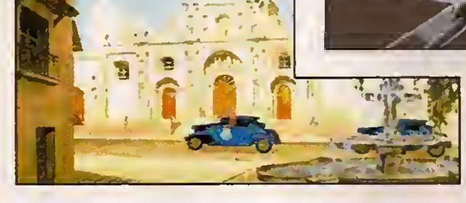










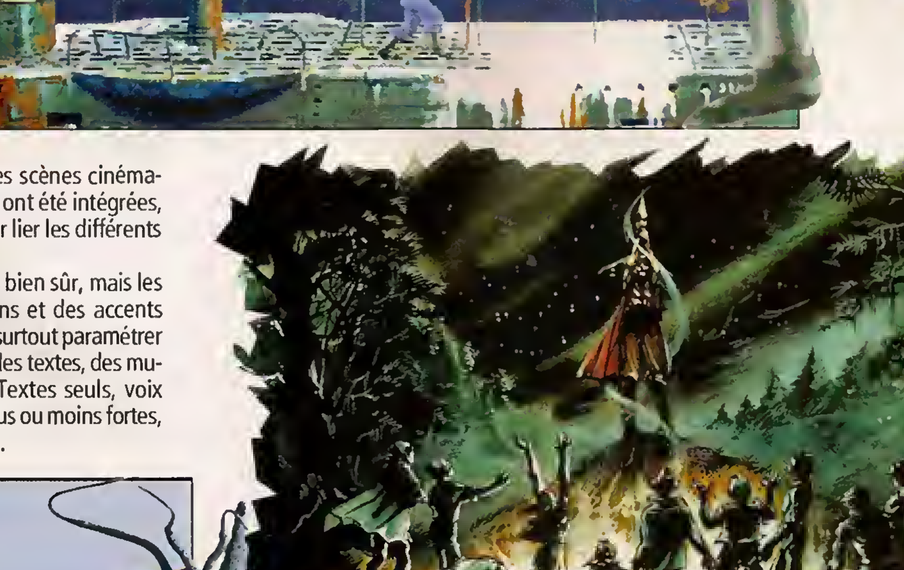


un personnage, vous lui montrerez ou lui donnerez l'objet ; sur un élément du décor, vous pourrez par exemple éteindre un incendie avec un extincteur. Il faut savoir que le jeu était quasiment fini il y a six mois de cela, mais les graphismes en VGA semblaient alors bien pauvres par rapport à la concurrence. Les auteurs ont donc repris complètement les graphismes et la réalisation, pour offrir au joueur un produit véritablement digne des productions actuelles. Tous les décors ont été tout d'abord peints à l'aquarelle, puis digitalisés. Il a fallu donc entièrement refaire ce travail de titan, pour atteindre une qualité suffisante qui puisse supporter le mode 640X480 en 256 couleurs. Il faut avouer que le résultat est agréable, mais ce sont surtout les animations des personnages qui ont fait l'objet d'un travail encore plus soigné. En effet, tous les mouvements ont été filmés puis retranscrits aux sprites des divers personnages et par moment il est bien difficile de savoir s'il faut parler de sprites ou d'acteurs. Le mélange de ces deux styles est curieusement très homogène, les graphistes et les animateurs ayant réussi l'exploit d'intégrer les uns avec les autres. De plus, de nombreuses scènes cinématiques réalisées sous 3D Studio ont été intégrées, un peu partout dans le jeu, pour lier les différents modules de l'aventure.

Tous les textes sont en français bien sûr, mais les voix aussi, avec des intonations et des accents convaincants. Le joueur pourra surtout paramétrer très précisément l'intervention des textes, des musiques, des sons et des voix. Textes seuls, voix seules ou les deux ; musiques plus ou moins fortes, tout comme les effets sonores…



Pour ma part, suite à des recherches pour écrire ces quelques lignes, je pense avoir trouvé les coordonnées de l'île de R'lyeh, lieu de villégiature de notre maître à tous, Cthulhu. Mes prochaines vacances sont d'ores et déjà planifiées en Indonésie et à partir de là… Fthangh Cthulhu… ■



DU SANG NEUF POUR LES ANCÊTRES

Le genre qui rendit le PC si populaire est en train de muter, avec des dizaines de produits qui se caractérisent par des scénarios plus aboutis au service d'images de plus en plus belles ! Et la jouabilité ?

À part l'éternelle cassette vidéo de présentation de Phantasmagoria, rien de jouable n'était dévoilé sur la superproduction Sierra tenant sur 7 CD-Rom. En revanche, les quelques écrans supplémentaires que l'on a pu voir laissent vraiment augurer d'une aventure destinée aux adultes !
Nous avons, pu jouer plus sérieusement à I Have No Mouth And I Must Scream, le prochain jeu d'aventure de Cyberdreams basé sur une nouvelle de l'écrivain Harlan Ellison. Le scénario semble vraiment original et les graphismes collent parfaitement aux mondes imaginés par cet auteur. Perspectives bizarres, personnages louches et situations peu communes, aidés par une interface classique mais efficace. Toujours chez cet éditeur et toujours dans le genre macabre et bizarre, Dark Seed 2 est lui aussi entré en phase terminal de production.
Une surprise chez SCI, qui entre dans la danse avec Kingdom O' Magic, une aventure présentée comme une comédie burlesco-rigolote. L'acquisition de quelques stations Silicon Graphics a permis à la compagnie de s'attarder sur la réalisation graphique, avec des personnages à la fois originaux et magnifiques. Comme vous pouvez le voir, leurs créations se sont échappées et il faudra attendre cet automne avant qu'ils n'arrivent à les rattraper. On se lance sur leur piste pour vous proposer le plus vite possible des renseignements qui pourraient bien sauver votre potager !
Enfin, du côté de Virgin et plus spécialement de Trilobyte, l'annonce pour juin de The 11Th Hour nous laisse toujours dans l'expectative ; rien de neuf n'ayant vraiment été montré !
Pour finir, suite à la disparition de l'éditeur français Duo, nous avons retrouvé un de leur projet de jeu d'aventure, qui sortira sous le nom de Fables, chez Telstar. Il s'agit d'un soft entièrement en SVGA, sur lequel a travaillé un ancien animateur de chez Disney. ■

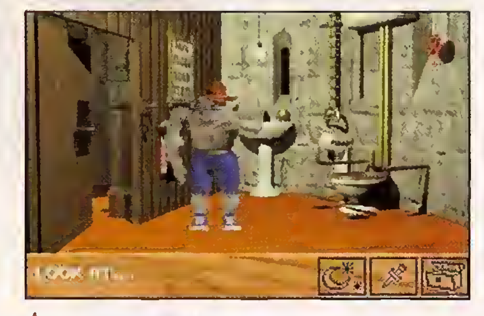


▲ Kingdom Of Magic.


▲ Fables.

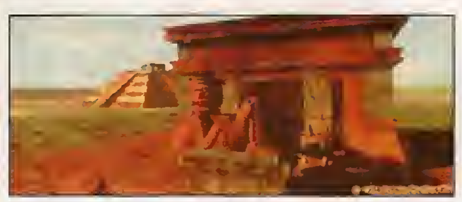


▲ I Have No Mouth And I Must Scream.



▲ Kingdom Of Magic.


▲ The Vortex.


▲ Kingdom Of Magic.


▲ Phantasmagoria.



TESTS MODE D'EMPLOI

Vous n'avez jamais rien compris aux anciens pavés de notes des tests ? Nous non plus ! Alors nous vous avons tout modifié : suivez le guide...



Le top du mois : *il signale un jeu par mois, élu comme le meilleur programme par toute la rédaction (et ce n'est pas une petite affaire !).*



Le glok du mois : *il signale le jeu le plus nul et le plus scandaleux du mois.*



Le Gen d'Or : *il récompense les jeux qui ont une note de 90 % ou plus.*

TÉTIÈRE

TEST


Le haut de page sert à annoncer la rubrique : test, reportage, news, previews, mégatest... Dans les tests, nous indiquons la machine sur laquelle est testé le jeu, puis l'éditeur du programme et surtout la date de disponibilité en magasin. Des informations utiles peuvent encore y apparaître selon les besoins.

LE PAVÉ DE NOTE



Le type du jeu

Note globale du jeu sur 100 % : elle indique l'intérêt du programme.
Support pour différencier les jeux sur disquettes, cartouches ou CD-Rom.

Graphisme : une note sur 20 pour apprécier la qualité des graphismes, mais aussi leur style, leur originalité...
Son : une note sur 20 d'appréciation de la qualité des bruitages et des musiques, mais aussi et surtout leur intégration au jeu, l'originalité des compositions, en particulier pour les jeux CD-Rom...
Animation : une note sur 20 sur la qualité du scrolling, de l'animation des personnages et de la digitalisation pour les vidéos...
Durée de vie : une note sur 20 pour rendre compte de la longévité moyenne d'un jeu, mais aussi de la possibilité d'y rejouer sans aucun déplaisir...

Les plus : les éléments qui mettent en valeur le programme.
Les moins : les éléments qui méritent que l'on prévienne le lecteur quant à leur qualité douteuse.

Technique : détermine la configuration normale pour utiliser le produit. On essaye aussi de vous donner quelques précisions supplémentaires.
Versions : autres versions prévues.

Testé sur : la(es) machine(s) sur la(es)quelle(s) le jeu a été testé.
Le prix du jeu : une indication du prix moyen chez un revendeur.

TOP RÉDAC

	NOTE	DISPONIBILITÉ
1 Bioforge (PC CD-Rom)	91	Dispo
2 Full Throttle (PC CD-Rom)	87	Dispo
3 Psycho Pinball (PC CD-Rom)	78	Dispo
4 Lost Eden (PC CD-Rom)	82	Dispo
5 Heretic (PC)	81	Dispo
6 Tank Commander (PC CD-Rom)	76	Dispo
7 X-Com (PC)	79	Dispo
8 LBA (PC CD-Rom)	95	Dispo
9 Amazone Queen (PC CD-Rom)	76	Dispo
10 Bureau 13 (PC CD-Rom)	77	Dispo

TOP PREVIEWS

1 Command & Conquer (PC CD-Rom)
2 Z (PC CD-Rom)
3 Heart Of Darkness (PC CD-Rom)
4 Civilization Multijoueurs (PC)
5 Lands Of Lore 2 (PC CD-Rom)
6 Prisoner Of Ice (PC CD-Rom)
7 Quake (PC)
8 Phantasmagoria (PC CD-Rom)
9 Stonekeep (PC CD-Rom)
10 Eleventh Hour (PC CD-Rom)

DÉSILLUSIONS EN VUE

Les rédacteurs de GEN4 se sont lancé des défis mutuels et s'apostrophent d'une façon de plus en plus intense. Le sujet de leur affrontement : qui rédige les meilleurs tests et les meilleurs articles au sein de la rédac ? Puisque le jugement des personnes qu'ils connaissent ne leur est pas favorable et est systématiquement taxé de « partial », nous vous proposons de décider vous-même de ce classement si âprement disputé. Écrivez-nous nombreux pour encenser (ou mettre le feu, on préfère) tel ou tel rédacteur... on vous passera les meilleurs morceaux. Écrivez nombreux pour que l'on puisse avoir quelque chose de représentatif, les « fausses lettres » signées Hector Bidochon et rédigées par des rédacteurs mauvais joueurs n'étant pas à exclure. (Ndlr : Je sens que l'on va rigoler...)

DÉMOGÈNE

DÉMO SUR CD

Il accompagne les jeux, en preview ou en test, qui figurent sur le CD de démos. Ce n'est donc pas une récompense, du moins pas obligatoirement pour le jeu... En revanche, pour vous, c'en est une !





JEUX DU MOIS	NOTES DU MOIS	PAGES
A IV Networks (PC)	85	P. 116
Alone In The Dark 2 (MAC)	72	P. 114
Full Throttle (PC, CD PC)	87	P. 76
King's Quest VII (CD MAC)	64	P. 112
Lost Eden (CD PC)	82	P. 86
Pinball Fantasy Deluxe (CD PC)	62	P. 110
Slipstream 5000 (CD PC)	74	P. 92
Tank Commander (CD PC)	76	P. 104
Ticonderoga (CD PC)	61	P. 100
Warriors (CD PC)	74	P. 96

AVIS À LA POPULATION !

La rédaction de GEN4 est de plus en plus perplexe quant au système de notation. D'abord, nous nous demandons si la durée de vie de plus en plus faible de certains produits doit ou non rejaillir sur la note globale. D'autre part, des jeux toujours plus nombreux sont prévus pour des parties multijoueurs, ceux-ci se jouant à deux par câble série voire à huit ou plus par réseau. Comme vous vous en doutez, l'intérêt de ces produits diffère largement selon que l'on y joue seul ou à plusieurs. Bref, on expectative sec. Faites-nous une fleur et écrivez-nous pour nous dire ce que vous souhaiteriez voir changer dans le système de notation en tenant compte de ces différents problèmes ou tout simplement pour que l'on ne change rien du tout. Idem en ce qui concerne le Gen d'Or. On est devenu tellement sec dans le système de notation qu'il se fait de plus en plus rare. Doit-on désormais le donner aux jeux obtenant une note supérieure ou égale à 85 %, continuer ainsi ou ne pas tenir compte de la note mais simplement le décerner à ceux qui nous font une grosse impression ? Toutes vos suggestions nous intéressent alors n'hésitez pas, on est preneur !



SUR LE PIED DE GUERRE

Lost Eden et même Full Throttle ont donné lieu à des débats se concluant systématiquement en empoignade générale (à la Uderzo). En effet, comment noter de bons, voire d'excellents jeux dont la durée de vie oscille entre huit et douze heures ? Écrivez-nous pour intervenir sur ce débat !



STÉPHANE LAVOISARD, le magicien

Notre chef vénéré est un maître de l'illusion. Tous les jours, les rédacteurs s'étonnent de son étrange magnétisme sur les montres, les horloges et même les calendriers. Une journée de 24 heures peut facilement gagner jusqu'à 12 heures de « rab » et le samedi a cédé la place à un vendredi'Bis'. Les rédacteurs s'étonnent souvent du déplacement ponctuel du centre de gravité des virgules sur leur feuille de paye. Plus fort encore, Steph parvient à esquiver le mot « augmentation » à chaque réunion rédactionnelle. Sa force ? Il joue à Full Throttle et Tower Assault PC.



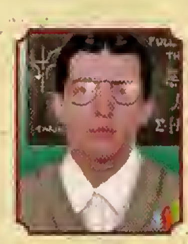
DIDIER LATIL, l'homme tranquille

Depuis que Didier est le papa d'un vigoureux petit mâle, il est métamorphosé. Il appelle tout le monde « mon petit » (un comble !) et laisse pousser une barbe fournie qu'il teint en blanc pour s'identifier au patriarche qu'il aspire à devenir. Rajoutez à cela sa taille lilliputienne, sa bonne humeur proverbiale et son physique de buveur de bière et vous aurez une bonne idée de la mode du nain de jardin printemps/été 95. Didier n'abandonnant pas facilement ses premières amours, il joue à Tank Commander et Full Throttle sous le prétexte de sélection des futurs jeux de sa progéniture.



OLIVIER CANOU, le gourou de l'édito

Tout commença lorsqu'il succéda à Stéphane pour écrire l'Édito. Quelques jours plus tard, il apportait une statue de bronze à son effigie et exigeait que chaque test soit déposé devant elle après maintes courbettes d'approche ainsi qu'une offrande (cigarettes, exemplaires dédicacés de CD Charme, tickets resto) pour favoriser sa « méditation mensuelle ». Olivier, assis en tailleur sur son bureau, médite en effet tout le mois durant pour trouver l'inspiration divine lui permettant d'écrire l'Édito, c'est à peine s'il s'accorde une pause sur Full Throttle, AIV et Tank Commander.



FRÉDÉRIC MARIÉ, le chouchou du Canou

À chaque passage de Fred, Olivier est obligé d'enfermer les rédacteurs et les pigistes présents en salle de test... Pourquoi ? Mais pour protéger la vie de Fred bien sûr ! Ce dernier, depuis l'obtention du test de Full Throttle, que tout le monde convoitait, reçoit tous les jours des lettres de menace et des coups de téléphone anonymes entre minuit et deux heures du mat. Quelqu'un se soulage même régulièrement sur le pas de sa porte (sans doute un grand buveur) ! Entre deux nuits de veille angoissée, il se venge en rejouant à Full Throttle, Tank Commander et Dark Forces.



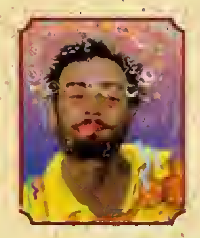
RONAN FOURNIER, mène la grande vie

Imagina, Monaco, les grands hôtels, les restaurants quatre étoiles, les groupies monégasques de GEN4... ça devait forcément lui monter à la tête. Il arrive régulièrement à la rédac en Porsche, des Ray Ban vissées sur le nez, la démarche souple et assurée d'un surfer traversant une plage peuplée de nymphettes bronzées. Sa seule erreur fut de signer un autographe sur le T-Shirt de Michel, ce qui lui valut un coup de boule réflexe enchaîné d'une droite au foie. Actuellement en convalescence, il fait du gringue aux infirmières en jouant à Alone 2 et Gabriel Knight.



BRUNO CARDOT, vise le Pullitzer

« Mes articles, contrairement aux vôtres ne sont pas dénués de toute qualité littéraire » annonça-t-il gaillardement après avoir perdu 62 fois de suite à Heretic et ainsi battu son propre record de « vincibilité ». Sûr de ses capacités dans le domaine des belles lettres, il s'est engagé dans la rédaction d'un essai intitulé : « Opposition de l'approche dialectique d'Heretic et de la critique de la raison pure de la dialectique transcendantale de Kant ». Bref, il serait à deux doigts de se faire virer s'il ne perdait pas régulièrement à Full Throttle et A IV.



ÉRIC ERNAUX, le pro du pot

Bénéficiaire de la campagne « Restore Loque » lancée par la rédac, Éric semblait se réadapter à une vie de dur labeur journalistique. Hélas, il rechuta lors du dernier pot. Ayant oublié ses deux ampoules de bromure et décidé d'amortir sa soirée, il se rua sur les petits fours et les nombreuses bouteilles. On le retrouva le lendemain matin, dans un stade terminal de décomposition, juché sur une armoire et hurlant que des raptors échappés de Lost Eden tentaient de le bouffer. En cure de désintoxication Cryo, il ne joue plus qu'à Full Throttle et Psycho Pinball.



THIERRY FALCOZ, humilié

Il croyait pouvoir profiter de la semaine de vacances d'Olivier pour jouer impunément à Heretic, mais le circuit de dénonciation de la rédac ayant fonctionné à plein, il a dû, en signe de pénitence, se livrer à une activité indigne de sa personne : Écrire ! C'est la rage au ventre qu'il s'est livré à cette activité qu'il qualifie de « dégradante » mais, en représailles, il psalmodie des formules magiques vengeresses et prépare des potions à base d'urine et de crachat qu'il tente de faire boire à Olivier dans son thé matinal. Son rêve ? Jouer à Full Throttle et à Psycho Pinball.

En avant-première exceptionnelle

11 MAI
PARIS
LE TRIANON

16 MAI
LILLE
LE KINO

19 MAI
LYON
LA DOUA

24MAI
MARSEILLE
ESPACE ODEON

BLACK MEN UNITED
PERFORM

JASON'S LYRIC

Un film de DOUG McHENRY
(New Jack City)
AVEC
Forest WHITAKER

FEATURING
LL COOL J
TONY TONI TONE´
K-CI OF JODECI
BRIAN MCKNIGHT
THE WHITEHEAD BROTHERS
DRS
AHMAD
MINT CONDITION
BUDDY GUY
OLETA ADAMS
LSO
SOVORY
JAMECIA
J. QUEST
THE 5 FOOTER CREW/G FUNK ERA
JAYO FELONY
SCARFACE
JUICE
THE TWINZ
AND
B.M.U.
(BLACK MEN UNITED)

THE ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK
JASON'S LYRIC

Boyz II Men.
R. Kelly.
LL Cool J.
Tony Toni Toné.
Lenny Kravitz.
Warren G.
etc...

BANDE ORIGINALE
DU FILM DISPONIBLE EN CD
INCLUS: "U WILL KNOW" PAR B.M.U.



Invitations* à retirer dans votre agence MNEF ou sur 3615 SiOUX



















*Dans la limite des places disponibles. Réservé aux étudiants. 2,19F/mn.

WANTED



42000 $



SIGNE PARTICULIER :
Ce dangereux biker a été repéré pour la dernière fois en possession d'une caisse entière d'uniques, de merveilleux lapins mécaniques sauteurs Corley Motors véritables. Celui qui permettra la capture de cette vermine de l'asphalte deviendra l'heureux propriétaire des lapins, qui donneront aux longues soirées d'hiver un caractère aussi bondissant qu'inoubliable ! Tous à vos machines !

FULL THROTTLE

LucasArts met les gaz !

Ces derniers temps, l'aventure sur CD-Rom a le vent en poupe ! Après Bioforge, qui, le mois dernier, révolutionnait le genre du film interactif, c'est au tour de LucasArts de frapper très fort avec Full Throttle, qui promet de devenir LA référence dans la catégorie du dessin animé interactif.



Cela n'étonnera personne car après tout LucasArts n'est pas le premier venu dans le domaine du jeu d'aventure. Avec dernièrement l'excellent Day Of The Tentacle et la version CD-Rom revitalisée de Sam & Max Hit The Road, cet éditeur s'impose par un coup de patte dont on trouve l'origine dans les maintenant ancestraux Maniac Mansion et Indiana Jones, à savoir une interface aussi puissante qu'intuitive, et des intrigues solides vous plongeant aussi bien dans des mondes merveilleux que dans le délire le plus total ! Depuis DOTT et SMHTR, LucasArts nous laissait penser qu'il avait condamné ses scénaristes aux champignons hallucinogènes à vie, mais avec Full Throttle le flot tumultueux de leurs idées loufoques paraît sou-



▲ *Voici un exemple d'utilisation de l'interface, pour faire démarrer la moto.*

dainement changer de voie. Effectivement, FT ne se range pas à proprement parler dans la catégorie du comique délirant, même si l'humour n'en est heureusement pas complètement évacué. En fait, en mêlant désillusion et décadence à la Mad Max avec la quête nostalgique d'une liberté dont Dennis Hopper se faisait le héraut dans « Easy Rider », son atmosphère particulière colle parfaitement au monde post-apocalyptique qu'il dépeint.



▲ *Il faudra trouver des pièces essentielles pour permettre à Maureen de réparer votre chère moto.*

La version entièrement en français (voix, et tout, et tout...) sortira en septembre nous a-t-on affirmé. UBI s'engage même à échanger la version française à ceux qui auraient acheté la version américaine, en tenant compte de la différence de prix qui existera entre les deux versions (cela devrait tourner autour de 50 Frs). On vous dira si ça vaut le coup.

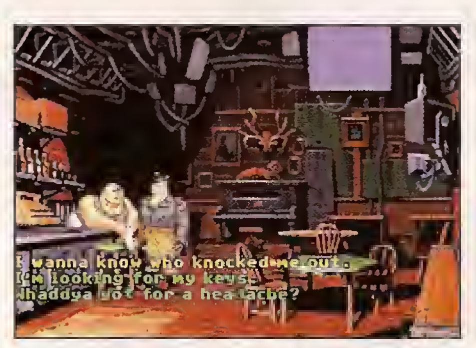
Au niveau du jeu lui-même, LucasArts semble d'ailleurs vouloir dépoussiérer son style à coup de bombe atomique, vu le concept totalement novateur de FT par rapport à leurs créations précédentes. Oubliez l'interface par mot-clef, et préparez-vous à vivre une aventure interactive où les scènes cinématiques se mêlent étroitement aux séquences où vous avez la main sur le guidon !

L'homme à la moto

Dès l'introduction, l'action prend le rythme infernal qui vous propulsera plein pot dans... un gros tas de problèmes. Enfilez votre cuir comme une seconde peau, chaussez vos lunettes et enfourchez votre moto, vous incarnez Ben le biker. Par conséquent, vous faites partie de ces fondus bouffeurs d'asphalte dont la seule maison se résume à une selle de cuir rembourrée. Vous êtes le chef du gang des Polecats (c'est à dire les Putois ; qui a dit que les bikers devaient se laver ?), une bande de bikers mythique qui impose sa loi, ou plutôt son anti-loi



▲ *Ces vigiles montés sur hoversled semblent avoir la gâchette facile. Mieux vaut chercher une bonne cachette.*



▲ *Au bar Le Kickstand, une conversation musclée avec Quohog le barman vous permettra de prendre le bon départ.*



▲ *Ce n'était pas votre première plantade, mais c'est bien la première fois que vous vous réveillez sur un lit douillet !*

sur l'autoroute n° 9. Avec votre mâchoire hypertrophiée et votre front fuyant (qui sert plus à filer des coups de boule qu'à apprécier Shakespeare dans le texte), vous n'êtes pas vraiment du genre à vous poser de grandes questions existentielles. Et jusqu'ici tout baigne. La route vous appartient, vous êtes puissant, et les mèches grasses de votre tignasse hirsute flottent tant bien que mal dans le vent. Le seul problème, peut-être, c'est que vous êtes plus fauché que les blés, que vous n'avez d'ailleurs jamais vu dans ces contrées désertiques où le goudron de la route mitonne à feu doux sous un soleil implacable. Vos bikers commencent à grogner, et il va vous falloir trouver un bon plan, et vite. Mais en tout cas, pas cette mission d'escorte ridicule que vous propose ce type en complet-veston, Ripburger, dont le sourire carnassier ferait prendre au pire des grands requins blancs ses ailerons à son cou. Et filer le train poussif d'une limousine sur coussins d'air ne rentre pas exactement dans le cadre de votre peu d'éthique, même si cette limousine transporte celui que vous et vos hommes considèrent comme une légende vivante, Malcom Corley. Ce vieux bonhomme, lui-même un ancien biker, est le PDG de Corley Motors, seule usine au monde où des motos sont encore produites. Or, le vieux Corley se rend justement à un meeting des actionnaires de Corley Motors, durant lequel la stratégie future du groupe sera redéfinie. La réunion promet d'être assez houleuse, car des complets-vestons comme Ripburger souhaitent très vivement changer radicalement de production et laisser tomber les peu lucratives motos. Et apparemment, Ripburger semble réellement prêt à tout pour parvenir à ses fins. Curieusement, alors qu'il considère les bikers comme des nuisances du même ordre qu'un hérisson traversant la route, il insiste lourdement pour que vous acceptiez sa proposition d'escorte. « Y'a comme un truc pas net », vous vous dites, et c'est d'ailleurs votre dernier éclair de conscience avant que le grand rideau noir ne tombe, annonçant d'une part qu'on vient de

Le summum du dessin animé interactif

DE SACRÉS PERSONNALITÉS



▲ Ben, chef des Polecats.



▲ Maureen, mécano de génie.



▲ Patton, le gentil chien-chien.



▲ Malcom Corley, ancien biker nostalgique.



▲ Adrian Ripburger, grand requin blanc des finances.



▲ Nestor et Bolus, sbires de Ripburger.



▲ Rien de tel qu'un bon écartèlement de temps à autre pour se rappeler combien la vie peut être fragile.



▲ Ta da ! La moto enfin comme neuve et la route vous appartient à nouveau !



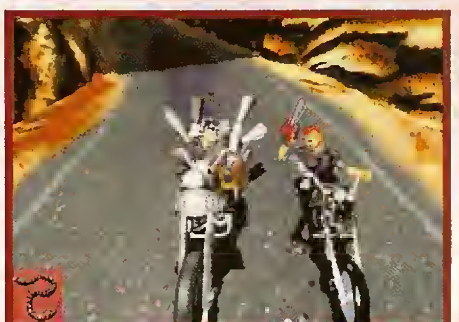
▲ Vous risquez de passer un bout de temps à Melonweed. Attention, certains secteurs de la ville sont surveillés.

LA ROUTE DE TOUS LES DANGERS

Sur la route de la mine, vous trouverez tous les bikers fêlés du casque qui veulent prouver qu'ils sont les rois de la route. Chacun possède une arme et une résistance aux coups différentes, alors choisissez bien votre arme et votre stratégie avant d'engager le combat !





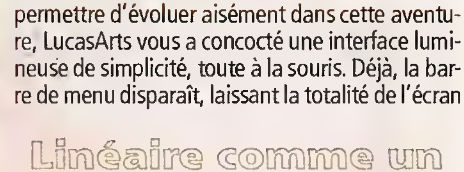




vous exploser traîtreusement le crâne, et d'autre part que les ennuis vont vraiment commencer...

En route pour l'aventure

Et voilà qu'en un rien de temps, sans avoir rien demandé, vous allez vous retrouver séparé de votre bande, avec en prime un meurtre sur le dos. Trop c'est trop, et vous partez sur le sentier goudronné de la guerre, chevauchant votre fidèle bécane, pour démêler les fils d'un complot qui met en danger votre style de vie et vous mènera jusqu'à La Mecque des bikers, c'est-à-dire l'usine Corley Motors elle-même. Pour vous permettre d'évoluer aisément dans cette aventure, LucasArts vous a concocté une interface lumineuse de simplicité, toute à la souris. Déjà, la barre de menu disparaît, laissant la totalité de l'écran



Linéaire comme un ruban d'asphalte

à l'image. La seule intrusion visible du joueur se manifeste par un curseur en forme de croix que vous baladez où bon vous semble. Si vous le positionnez sur un élément permettant une quelconque interaction, un cadre rouge entoure la croix. En cliquant alors sur le bouton gauche, vous faites apparaître un ensemble d'icones permettant diverses actions. En glissant le curseur sur le poing, vous pouvez frapper, prendre ou utiliser selon le contexte, et avec le pied tenter de donner des grands coups de satons où bon vous chante (essayez, ça défoule en cas de blocage !). En le positionnant sur les yeux ou la bouche du crâne, vous pouvez observer un objet ou engager la conversation avec un personnage. Dans ce cas, un menu à choix multiples apparaît en incrustation, qui, en cliquant sur une phrase, vous permet d'orienter la conversation selon vos désirs. Pour terminer, un clic sur le bouton droit appelle votre inventaire. Vous prenez l'objet qui vous intéresse et l'amenez à l'endroit où vous souhaitez l'utiliser ; cliquez sur le bouton gauche, et ça marche... ou pas. Cela dépend si vous faites ou non n'importe quoi ! Avec une interface comme celle-là, je suis sûr que l'ELSPA va vous dire qu'on peut l'utiliser de 0 à 3 ans, voire même de l'intérieur de l'utérus !



▲ *Sur la route de la mine, vous rencontrerez votre ancien chef, maintenant à la retraite.*

Comme au cinéma

Mais ce qui distingue vraiment Full Throttle des jeux d'aventure précédents de LucasArts est la multitude de scènes cinématiques qui entrecoupent l'action. En fait, elles se montrent si nombreuses et



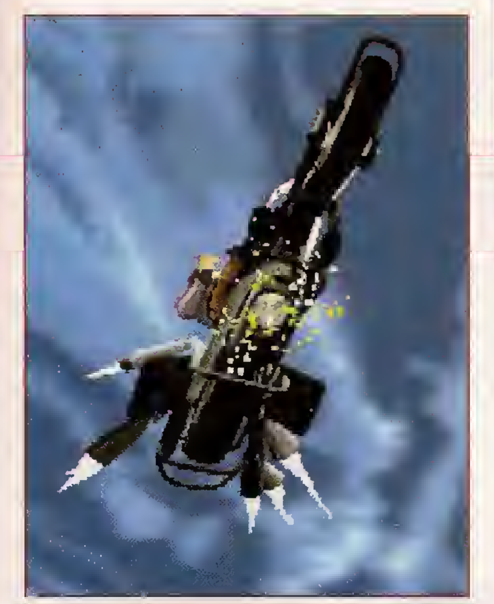
▲ *Cette traînée de fumée, c'est vous, prêt à exécuter un saut mémorable.*



▲ N'hésitez pas à retourner au Kickstand quand c'est possible. Vous pourrez y trouver une aide inattendue.



▲ Ouais ! Cool la roue arrière ! Mais attention, la chute risque d'être d'autant plus dure.



▲ Si on en croit la perspective, il semblerait que vous soyez en train de voler... ou de tomber ?

variées que l'on se demande si l'on a affaire à un jeu ou bien à un dessin animé. De plus, chaque scène est travaillée comme une prise de vue cinématographique, en utilisant avec bonheur champs et contrechamps, différents plans, effets de zoom et travelling, avec en prime l'avantage du dessin animé, qui permet les délires les plus fous. Et voilà le travail : chaque séquence cinématique vous colle une nouvelle claque à en avoir la figure toute boursouflée. On en vient même à se démener pour résoudre les puzzles et énigmes posés dans le but de passer à la séquence cinématique suivante et ainsi briser le moins possible le rythme de l'action ! En bref, l'intégration des scènes cinématiques dans le jeu s'avère une réussite complète, et permet au joueur d'assister émerveillé au déroulement de son histoire autant que d'y jouer. Jetez Dragon's Lair au panier, FT montre la voie à suivre pour réussir un véritable dessin animé interactif !

Des séquences cinématiques époustouflantes

Arcade Inside

Comme si cela ne suffisait pas, des scènes d'arcade viennent agrémenter le jeu. Dans la première, vous allez chercher la baston avec des membres de gangs rivaux pour les délester d'objets qui vous seront nécessaires par la suite. Le but consiste à utiliser diverses armes pour latter l'adversaire de façon à le faire tomber. Évidemment, ça vous arrivera forcément aussi, mais une chute ne provoque finalement aucun dommage, sauf peut-être pour votre amour propre. Les armes disponibles offrent une grande variété, allant du simple coup de poing au fléau bardé de pointes, en passant par la chaîne et le madrier. Vous pourrez ainsi récupérer l'arme de l'adversaire que vous aurez désarçonné et la retourner contre son ancien propriétaire à la rencontre suivante. Si l'adresse prime lors de cette phase, un brin de sens tactique s'avère aussi souhaitable, car certaines armes seront plus efficaces que d'autres face à différents bikers. La deuxième phase d'arcade présente malheureusement beaucoup moins d'intérêt. Il s'agit, lors d'une course de stock car, de provoquer un accident avec une certaine voiture tout en évitant les autres. D'une part, cette phase offre un sacré contraste par rapport au reste du jeu, graphiquement parlant. En clair, ce n'est pas franchement très beau, ensuite, le scrolling vous laisse tout le temps d'admirer ses saccades. Et pour finir, je n'y



▲ C'est très bien d'avoir une grosse moto, mais encore faut-il ne pas en perdre les clés !



▲ *Si vous ne savez pas ce que « cracher le feu » veut dire, Ben vous propose ici une définition toute personnelle.*

suis pas arrivé, donc c'est nul ! Heureusement, une touche vous permet de balancer cette phase aux oubliettes et de continuer l'histoire comme si vous aviez réussi. Alors, en cas d'échec, profitez-en, c'est la seule perche qui vous sera tendue de tout le jeu !

Les héros ne meurent jamais

Malgré tout, vous ne risquez pas de vous retrouver aux portes de l'enfer au moindre faux pas. En effet, Ben, votre héros, ne meurt jamais. Et si jamais vous le placez dans une situation inconfor-

Un scénario digne d'un film

table, il se mettra de lui-même à l'abri automatiquement jusqu'à ce que vous trouviez l'action propre à le sortir d'un mauvais pas. De plus, un nombre quasiment infini de sauvegardes est à votre disposition. Même si vous échouez lors du combat final (non, je n'en dirais pas plus...), le rideau tombe, puis le jeu redémarre de lui-même un peu avant le moment où vous avez failli, comme pour une revanche. D'ailleurs les vétérans du jeu d'aventure ne devraient pas ramer trop longtemps devant les énigmes et puzzles posés par le scénario, car si certains exigent des solutions peu orthodoxes, ils répondent toujours à une logique qui les rend accessibles. Tout est conçu pour que le joueur ne soit pas définitivement bloqué, et on ne s'en plaindra pas ! En revanche, on peut regretter l'inéluctable linéarité de l'intrigue. Sauf dans de rares occasions, vous ne pourrez progresser dans l'histoire qu'après avoir résolu une énigme après l'autre. De même, vous ne pourrez avancer dans l'histoire en suivant des cheminements différents. Le déroulement du scénario reste immuable, et il faudra bien vous plier à ses caprices. Enfin, il faut bien admettre que la plupart des jeux d'aventure fonctionnent d'après ce principe.

Ça, c'est de la bécane

Du côté technique, on peut affirmer que Full Throttle se montre à la hauteur des espérances. Graphiquement parlant, le style adopté pour le dessin s'avère aussi simple qu'efficace, avec une mention spéciale pour les motos et autres véhicules rencontrés dans le jeu, qui ont été modélisés avec un soin

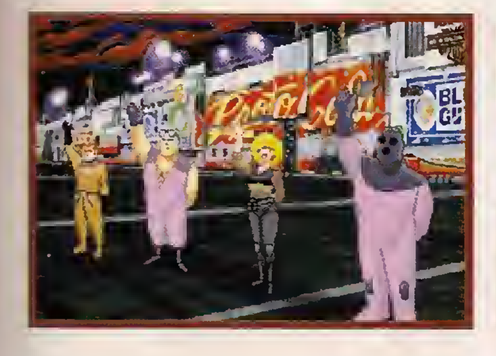


▲ *On a beau se prendre pour le roi de la route, on trouve toujours plus gros que soi !*

LE CORLEY MOTORS SCREENSAVER

Si vous êtes bloqué, voilà qui vous permettra de passer le temps en bavant devant les superbes modélisations des véhicules rencontrés durant le jeu.







extrême du détail. D'ailleurs, vous pourrez les admirer sous toutes leurs coutures dans l'économiseur d'écran intégré au jeu. Pour peu que vous possédiez un lecteur CD-Rom double vitesse, l'animation des séquences cinématiques se déroulera sans à-coups et vous n'aurez à supporter que des temps de chargement minimes. En revanche, si vous voulez que les paroles restent synchronisées avec l'image, il vaut mieux compter sur un 486 DX2 avec 8 Mo de Ram. Eh oui, c'est le prix à payer pour que le plaisir soit total. Notez bien qu'à sa sortie, le jeu devrait rester intégralement en anglais. Évidemment, il reste possible de faire afficher des sous-titres pour accompagner les dialogues, mais même ainsi le jeu ne sera accessible qu'aux personnes connaissant bien l'anglais. Et pas spécialement l'anglais d'Oxford, les répliques empruntant souvent un vocabulaire que l'on rencontre peu dans les livres ! Pour la poignée d'anglophobes irréductibles qui reste, et pour les plus patients d'entre vous, une version totalement francisée (dialogues et textes) sortira d'ici quelques mois. Espérons que le doublage se montrera à la hauteur de la version originale, car dans cette dernière, les voix sont de très bonne facture, avec en particulier pour Ben un ton grave et monocorde qui colle parfaitement à son apparence de brute épaisse (et pourtant il ne faut jamais se fier aux apparences. Olivier, par exemple, n'a pas une voix grave et monocorde...). En particulier, le grondement pétaradant des moteurs qui démarrent et leurs rugissements suraigus lorsqu'ils s'emballent provoquera bien des frissons. Enfin, les moments forts de l'action sont soutenus par des morceaux de trash nerveux à souhait, interprétés par The Gone Jackals. Rien à dire, aucun aspect de la réalisation de Full Throttle n'a été négligé par les développeurs.

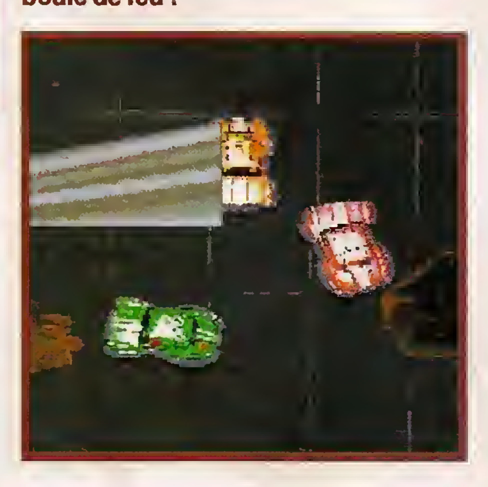
Plein les yeux et les oreilles !

Bilan des courses

En somme me direz-vous, Full Throttle semble posséder tous les atouts qui en feraient un jeu parfait. Peut-être pas... En effet, le jeu est doté d'une durée de vie plutôt courte. Il ne m'aura fallu qu'une douzaine d'heures pour en voir l'épilogue, et même si pendant ces douze heures on en prend plein les yeux et les oreilles, on reste un peu sur sa faim. Quelqu'un d'aussi doué et intelligent que Thierry, par exemple, entre deux crises de rougissement incontrôlées, devrait finir le jeu en moins de dix heures. De fait, on voit ici se confirmer une ten-

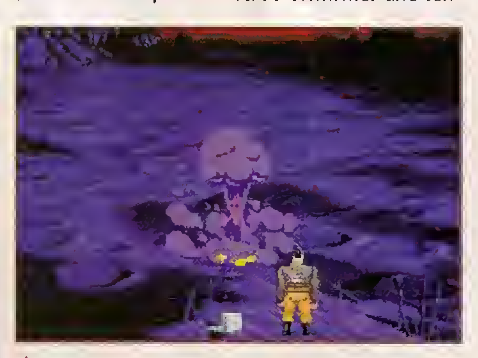
DEMOLITION DERBY

Cette charmante course de stock car proposée par Corley Motors tourne rapidement au massacre organisé. Il faudra passer sur le dos de plusieurs concurrents pour vaincre... et finir en boule de feu !





▲ *Cette photo est l'unique preuve qui permettrait de vous disculper... si,bien évidemment, vous l'aviez en votre possession !*



▲ *Rien de plus réjouissant qu'un déminage à coup de lapins sauteurs, sauf pour Didier qui s'est mis à hurler en voyant ça !*



▲ *Ça c'est du démarrage ! Avec les modifications apportées par Maureen, vous pourrez jouer les Attila de la route.*



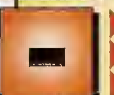
▲ *J'espère que vous ne vouliez pas faire une entrée discrète, parce que là, il semble que ce soit plutôt raté !*

Aventure

87%

Support: CD

Graphisme	16
Son	18
Animation	16
Durée de vie	10



- Les scènes cinématiques.
- Le scénario.
- L'interface.

−

- Trop linéaire.
- Un peu trop court.
- Le clébard vicieux.

Technique : PC 486 DX minimum, 4 Mo de Ram et lecteur CD-Rom 2X. Environ 0,5 Mo sur disque dur. 486 DX2 conseillé.

Versions : Version française prévue pour septembre.

Testé sur : 486 DX2 66 Mhz, 8 Mo de Ram et lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 350 francs

dance assez inquiétante dans le jeu d'aventure, avec par exemple un Bioforge qui se termine en 24 heures, ou un Lost Eden en huit ! De plus en plus, la durée de vie d'un jeu semble inversement proportionnelle aux moyens déployés pour sa réalisation. Il reste à déterminer si les joueurs moyens que nous sommes se montrent prêts à investir en moyenne 400 francs pour un soft qui, même s'il est garanti bourré d'émotions fortes, aura perdu tout intérêt après un ou deux jours d'utilisation. Mais ça, c'est à vous d'en juger. ■

Frédéric Marié

LAS VEGAS

Qui n'a pas joué à Monkey 2 ou Day Of The Tentacle ? Des jeux si riches, qu'il fallait les finir deux fois et tenter les actions les plus débiles pour avoir accès aux dialogues les plus hilarants. Full Throttle cède malheureusement à la mode cinématique/grand public en proposant au joueur moins d'interactions, plus de séquences intermédiaires, des énigmes simplistes et une durée de vie réduite.

Enfin un jeu d'aventure au goût sauvage parsemé de scènes cinématiques qui sentent bon le cuir et l'huile moteur, le tout sur fond de musique hard (la bande intro reprend en plus édulcoré le thème de Die You Bastard - Motorhead). Pourtant Full Throttle (accélération maximale) va si vite et est si linéaire qu'un joueur le finit en douze heures maxi. Dommage, nous attendions tous un grand soft et nous n'avons qu'un jeu (très) sympathique.

C'est certain, Full Throttle en mettra plein la vue et pouvez sans risque attendre à vivre une e rience cinématique unique son genre. Malgré tout, ce pêche un peu par sa durée vie limitée qui risque de la les joueurs expérimentés leur faim, une fois le moteur l'aventure refroidi. Et fin ment, il est tout de m paradoxal d'incarner un b une des définitions mode de l'homme libre par ex lence, et de se retro engoncé dans le carcan scénario linéaire !




MICROPROSE


MASTER OF
MAGIC
TM

LOST EDEN

Mangez des pommes

Jadis, nous avions reproché à Dragon Lore son manque de finition et d'interactivité. Aujourd'hui Cryo enfonce le clou avec un soft mieux réalisé, certes, mais moins interactif encore que son prédécesseur. Pourtant Lost Eden est une indiscutable réussite. Cherchez l'erreur.

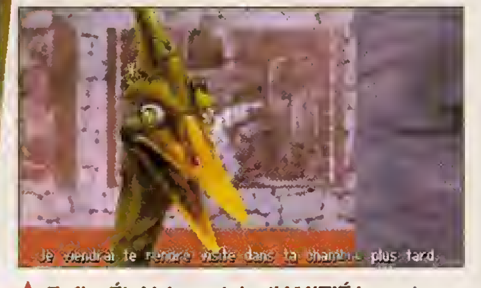


Dans certaines régions, il y a même deux troupeaux de brontos différents, mais toujours aussi affectueux. ▲

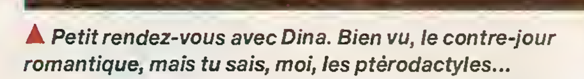
Après Moorcock et Tolkien, deux héroïc-fantaisistes de renom, Cryo se lance à son tour dans une grande saga pré-génèse chrétienne. Il est vrai que l'idée d'avoir des ancêtres édentés, poilus à outrance et avec un Q. I. non évaluable dans le dernier test de Marie-Claire a de quoi faire frémir les êtres hyper-civilisés que nous sommes devenus. « Inacceptable, dear Jean-Albert ! Pensez que ces gens mangeaient avec leurs doigts au lieu d'utiliser, comme tout le monde, une cuillère en argent ! Atroce, n'est-il pas ? C'est comme si j'apprenais que papa était ouvrier chez Prougnard et Levasseur. Il y a des origines qu'on préfère oublier ! ». Heureusement dans Lost Eden, Cryo, qui a quand même participé à la conception d'un soft éducatif truffé de prognathes hirsutes (Aux Origines De L'Homme), fait fis d'un quelconque ancrage (pré)historique. Nos ancêtres, pas assez photogéniques, sont oubliés au profit d'un énorme conte de fée riche en symboles humanistes. Quel



Après Dragon Lore et Aux Origines De L'Homme, Cryo semble se spécialiser dans le squelette hyperréaliste. ▲



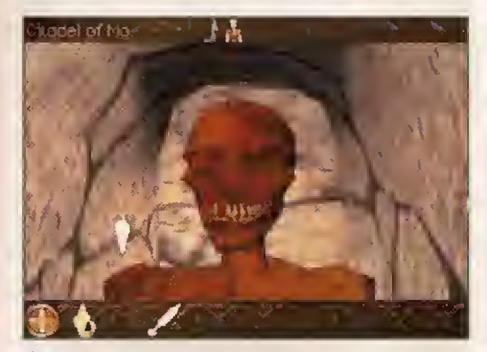
▲ *Enfin, Éloi ! Je parlais d'AMITIÉ humains-dinosaures pas de... N'insiste pas, c'est non !*



▲ *Petit rendez-vous avec Dina. Bien vu, le contre-jour romantique, mais tu sais, moi, les ptérodactyles...*


▲ Une cave voûtée à vocation jazzy : un raptor y joue déjà de la trompette.


▲ Sans doute la scène qui comporte le plus d'objets en 3D texturée. Merci qui ? Merci 3D studio.


▲ Improvisez-vous dentiste et cette momie vous ouvrira un passage secret.

est le scénario ? Votre père, roi de Mashaar, a perdu par négligence sa femme et sa fille, dévorées par l'ignoble, l'infâme, l'innommable Iznog… pardon, Moorkus Rex, un tyrannosaure revêtu d'une armure rouge bardée d'immenses pointes métalliques du plus bel effet.

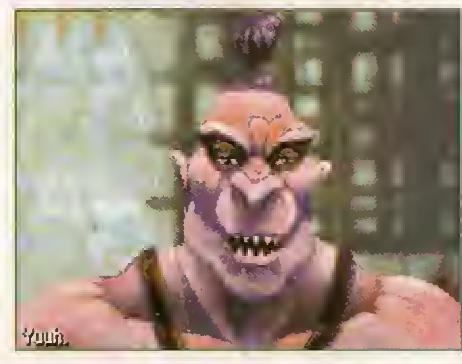
Papa, cet anti-héros

Maintenant, il a peur et son effroi le tétanise dans un repli égocentrique et timoré : les armées tyrannosaures de Moorkus envahissent le monde et seront bientôt aux portes de la cité mais « ne rien faire, surtout ne rien faire » (Mémoire d'une impuissance, Le Roi, Éditions « L'inertie tranquille »). Son seul but : préserver son fiston Adam (vous) des dangers extérieurs. Or, vous venez d'atteindre votre majorité (toute ressemblance avec le scénario de Dragon Lore serait purement fortuite) et, au lieu de fumer fébrilement des clopes en cachette, vous ourdissez déjà le projet de partir à l'aventure. Par bonheur, un émissaire ptérodac-


▲ Oh, encore un passage secret ! Il ne fallait pas. Bon, si vous y tenez, je vais le prendre.

Hommes-dinosaures, l'entente cordiale

tyle, invité de votre père, va vous ouvrir les portes d'une épopée passionnante dans laquelle vous allez unir différentes espèces préhistoriques autour d'un projet commun : libérer le monde des menaces totalitaires de Moorkus Rex et de ses tyrannosaures. C'est pas beau ça ? Et en plus, politically correct. Bien sûr, vous trouverez toujours un ou deux intégristes de service pour clamer qu'avant Adam et Ève, il y a



▲ Bourreau, atteint de crétinisme, muet de surcroît, notre sympathique microcéphale a du mal à se faire des amis.


▲ À droite, ma chambre. En face, la salle du trône. Devenu roi, je n'aurai donc pas à prendre le métro pour aller bosser.


▲ Les bras des nombreux emmurés vivants tentent un ultime frôlement sur ma chaste personne. Bas les pattes !



▲ *Ici, le commandant Cousteau : « ze planète is in danger, don't jetez vos paper gras in the eau ! »*



▲ *Cecil est une grosse brute liquéfiée de la coiffe mais il a des attentions qui vous vont droit au cœur.*

Dieu et que dire l'inverse justifie un passage immédiat par la Question, le Jugement de Dieu et autres pratiques moyenâgeuses pleines de poésie. Mais ces fervents adeptes de l'obscurantisme militant ne méritent pas qu'on leur prête la moindre attention. D'ailleurs je me demande pourquoi j'en parle. Hein, pourquoi ? Revenons donc à ce qui nous préoccupe nous, micro-ludophiles convaincus, et commençons par ce qui fonde le style Cryo : les graphismes.

Toujours plus beau !

Si l'introduction de Lost Eden ne témoigne pas de la même maîtrise « cinématographique » que celle de Dragon Lore, elle donne le ton : les ptérodactyles déploient leurs ailes, les tours des citadelles s'élancent majestueusement vers le ciel, les brontosaures pachydermisent au soleil... en résumé, et pour couper court à mes propres stéréotypes, c'est en 3D texturée et tout spectateur ne peut que s'extasier devant la beauté et la fluidité des scènes présentées. Il est même ahurissant que des développeurs puissent obtenir une telle qualité graphique avec du simple VGA. Après cette introduction toute en subtils fondus enchaînés, vous passez en vue subjective (environnement en 3D, évidemment) avec un cube tournoyant sur lequel s'affichent les actions envisageables au gré des éléments graphiques parcourus : sur un être vivant vous verrez un mini-symbole de type Manpower ; sur une fresque à regarder, un œil ; sur un objet à prendre, une main ; sur une issue possible, une flèche de direction. Si vous cliquez, Adam exécute l'action. Les déplacements précalculés s'effectuent, comme dans The 7th Guest : à partir d'une image 3D fixe, la « caméra » effectue un travelling vers votre destination puis l'image se fige à nouveau. L'effet est saisissant et le choix de l'angle de vue optimal - très « pro ». Tout objet récupéré rejoint votre inventaire, situé sur une bande en bas de l'écran. Pourtant, et c'est une grosse surprise, vous n'en ramassez pratiquement aucun !



▲ *Comme pour les chevaux, évitez de passer derrière un dinosaure, surtout s'il a l'estomac bien rempli.*

Interactivité pour débutant

En effet, hormis certaines ressources naturelles comme des champignons, nids d'oiseaux et autres pépites d'or, tous les objets de votre inventaire sont souvent des « récompenses » que vous accordent d'autres personnages en contrepartie d'une mission, d'une réalisation personnelle ou d'un contre-don ; ils rejoignent alors automatiquement votre besace. Par exemple, Cecil, votre garde aux propos un peu limités, passe son temps à ramasser des pommes. En engageant la discussion avec lui, il vous donnera le produit de ses « investigations ». En revanche, l'utilisation opportune des objets recueillis relève de votre propre initiative : un clic sur un objet et le curseur en adopte l'aspect, un autre sur l'élément concerné et moteur ! Si l'action était pertinente, vous bénéficierez systématiquement d'une scène cinématique ou



▲ *À l'instar de l'Œil de Sauron, vous pouvez téléphoner à Moorkus Rex via une plaque miroitante.*



▲ *Une idée intéressante, vous ne découvrez cette fresque qu'en faisant courir une torche sur sa surface.*



▲ *Bon d'accord, mais promettez-moi de me mâcher lentement, j'en vaut la peine.*



▲ *Les brontosaures vous permettent de construire vos premières citadelles en échange de menus radeaux.*

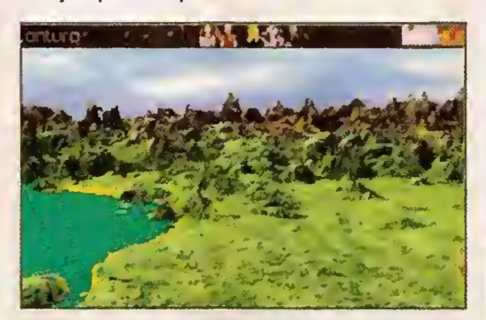


▲ *Une photo de mon équipe : ma sœur (à qui j'ai dû offrir des bretelles), Éloi, Adam (Moi), Ève (Elle), Monk et Cecil.*



▲ *En échange d'une modeste pomme, cette chose écailleuse va m'informer des points faibles des tyrannosaures locaux.*

d'un avis encourageant de vos compagnons d'aventure - à voix haute et en version française, sous-titrage au choix. En effet, de nombreux personnages rencontrés proposeront de vous accompagner dans votre quête : jusqu'à six simultanément (non compris l'esprit de Tau, un défunt ptérodactyle que vous pouvez consulter via une corne d'appel). En cliquant sur une petite fenêtre, vous accédez à l'ensemble de votre équipe : vous pouvez alors converser avec chacun d'entre eux, leur céder des objets... Toutes les discussions se font à sens unique, comme à l'école : ils vous parlent, vous écoutez ! La plupart du temps, leurs informations (donc leurs présences) sont précieuses pour la suite de l'aventure : Dina est la seule à pouvoir traduire le langage des dinosaures ; Éloi, le ptérodactyle voyageur, apporte souvent des nouvelles d'autres contrées...



▲ *Voici la carte globale d'une contrée. En déplaçant le curseur et en cliquant, vous irez directement dans la zone de votre choix.*



▲ *En dehors des tyrannosaures, aucune mauvaise rencontre n'est à craindre. Tous rejoignent rapidement ma noble cause.*



Des valeurs humanistes

Un regret : si les voix sont de meilleure qualité et moins caricaturales que dans Dragon Lore, vos interlocuteurs ne sont pas en 3D mais en images Bitmap animées. Mais bah ! Cela reste graphiquement très honorable. Le principal défaut ne réside pas là mais plutôt dans le fait que les dialogues soutiennent l'extrême linéarité et facilité de l'aventure (nous avons fini Lost Eden en huit heures !) : quand l'un des personnages ne vous dit pas directement ce que vous devez faire, ce sont les autres qui détiennent les clefs de votre progression et vous obtiendrez toujours la solution d'un blocage en discutant avec le bon interlocuteur. Preuve indiscutable de l'importance accordée aux rencontres du héros, les concepteurs ont même intégré au jeu un « enregistreur » qui ne rediffuse que vos conversations passées. Lost Eden pousse l'assistanat ludique à tel point qu'au bout de quelques heures, le joueur attend presque les suggestions ! Pour un héros maître de son destin, un comble ! Mais Adam a-t-il prise sur son devenir ? En fait, pas le sien mais celui de plusieurs espèces : Adam est le symbole de l'union des peuples et non un être de

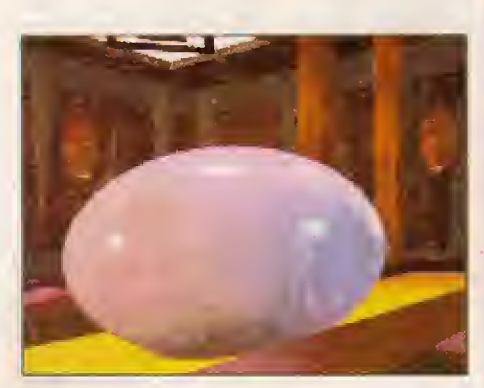


▲ *Chaque déplacement entre contrées fait l'objet d'une séquence cinématique spécifique.*

Adam cherche Ève pour (censured)



▲ *Ces dinosaures, dès que vous les aurez amadoués, pourront vous faire voyager d'une contrée à une autre.*



▲ Fastoche : un œuf modélisé, une texture marbrée, deux ou trois sources de lumière et zou !



▲ À toutes les étapes clefs du scénario, votre biographe intervient pour rendre compte de votre épopée.

chair mû par des objectifs individualistes. À ce titre, il médiatise et réalise les espoirs de tous (bon, d'accord, je m'égare peut-être dans de folles interprétations, et en plus dans un style pompeux mais... Lecteur ? Allô, lecteur ? Mince, ils ont déjà tous raccroché. Dis, Thierry, qu'est-ce que je fais ? Je continue ? Bon).

Quelques gros défauts...

Cette dimension « je suis l'architecte d'un monde meilleur » sauve complètement l'intérêt du jeu. Les quêtes de type humaniste s'accommodent plutôt bien d'une aventure linéaire, Death Gate et Commander Blood en sont la preuve. En revanche, il est dommage qu'environ le tiers de la durée de vie de Lost Eden soit consacré à des actions assez répétitives : afin de repousser l'invasion des tyrannosaures, vous vous déplacez de contrée en contrée pour construire de puissantes forteresses. Certes, cette phase en « temps réel » est stimulante - vous devez agir vite pour éviter l'extension du fléau -



▲ Vous pourrez rencontrer des raptors déplacés hors de leur milieu naturel (les cuisines).



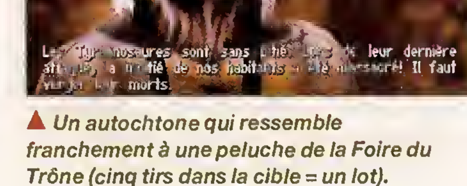
▲ Avant d'affronter Moorkus Rex, le tyrannosaure, il vous faudra reconstituer le cube du pouvoir.

mais les étapes qui l'a composent sont toujours les mêmes : trouver les brontosaures, puis les raptors, puis les tricératops, sans oublier un passage par le mésosaure et une visite aux autochtones. Lassant à terme. Une autre séquence légèrement fastidieuse semble n'être là que pour rallonger artificiellement la durée de jeu : le traditionnel labyrinthe, graphiquement sans génie et hautement répétitif, il réveille rapidement le Hulk qui sommeille en nous. Encore une remarque désobligeante ? Si vous insistez. Hum, voilà : « Monsieur Cryo, dans Lost Eden, le joueur semble ne disposer que de quatre sauvegardes. Ne trouvez-vous pas ça un peu court, même pour un jeu sans grosse difficulté ? ». Pas de réponse. Une autre requête ami lecteur ? Oui. Pourquoi 82 % après ce déferlement de critiques ? Pourquoi ?

Sympa, mais un poil court



Je suis architecte et les brontosaures maçons. Lost Eden n'est peut-être pas si humaniste-égalitaire, finalement. ▲



▲ Un autochtone qui ressemble franchement à une peluche de la Foire du Trône (cinq tirs dans la cible = un lot).

... mais de réelles qualités

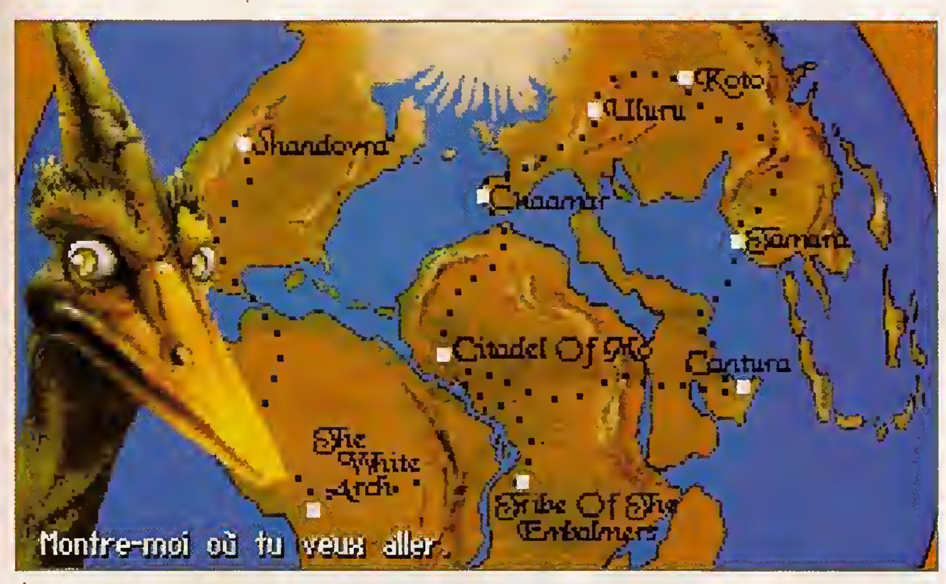
Tout simplement parce que Lost Eden dégage un charme auquel il est difficile de ne pas être sensible : les graphismes (lieux et scènes cinématiques) ont été peaufinés à l'extrême ; les musiques d'ambiance, bien qu'un peu « boîte à rythme », sont originales et adaptées à l'atmosphère des lieux ; et surtout le scénario, même si on peut le



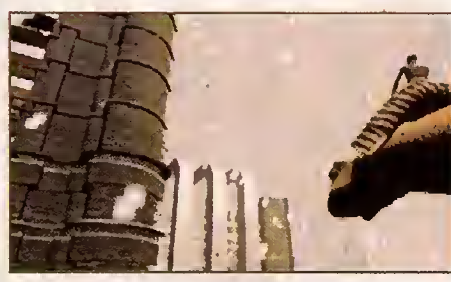
▲ Bon d'accord, ce n'est qu'un escalier qui descend, mais en travelling plongeant, ça a de la gueule !

Faux départ ! ▶ Remettez-vous sur les starting-blocks, fermez les yeux et comptez jusqu'à mille.





Vers la fin du jeu, vous aurez une carte particulièrement fournie.

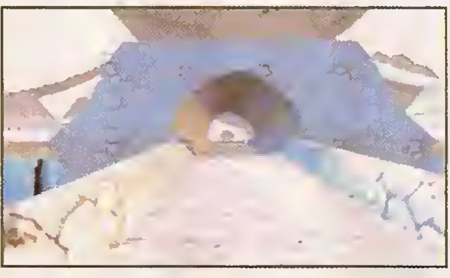


Vous souhaitez interrompre momentanément le jeu ? Avant le retour au Dos, une p'tite séquence hivernale.



La Citadelle Blanche des ptérodactyles. Au départ, elle était noire mais le guano à la longue...

trouver gentillet, est d'une exceptionnelle richesse. Pas assez interactif ? Pas assez jeu ? Bien sûr il serait tentant de ressortir l'éternelle polémique du « beau » contre l'« intéressant ». Avec Lost Eden, elle n'a pas lieu d'être : malgré les critiques formulées ici et là à propos de Dragon Lore, Cryo persiste dans la voie du soft tout public (oh, des dinosaures !) mais ne le fait pas en empruntant les chemins de la facilité (genre « oh, des MÉCHANTS dinosaures ! »). En dehors d'une réalisation exceptionnelle, Lost Eden bénéficie d'un scénario riche et intelligent. Bien sûr, les joueurs qui privilégient la durée de vie, la difficulté des énigmes, la liberté d'action ou l'humour (très marginal dans L. E.) peuvent critiquer ce concept de jeu et éventuellement baisser la note de 10 %, voire plus. Mais si l'intérêt d'un soft d'aventure s'évalue au plaisir du joueur et plus précisément à son envie de persévérer dans l'intrigue jusqu'à son dénouement, Lost Eden mérite ses 82 %.



Encore une séquence filmée (donc précalculée) de déplacement : Lost Eden est composé de dizaines de fichiers de ce type.



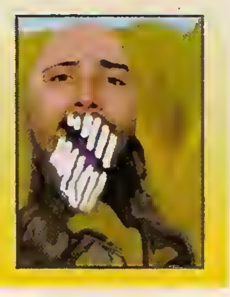
Comme j'ai une personnalité excessive, je serai même tenté de dire que Cryo (ici sous la tutelle de Virgin I. E.) est aujourd'hui une des rares équipes à s'inscrire dans les tendances à venir en matière de jeu d'aventure sur CD-Rom : ambiance, beauté et immensité. À propos de cette dernière dimension (qui paraît incongrue au regard des huit heures de durée de vie de Lost Eden), Cryo a parfaitement saisi qu'aucun joueur ne se lancera dans une aventure au long cours si des énigmes trop complexes bloquent régulièrement sa progression. Reste qu'avec Lost Eden, nous sommes loin d'être plongés dans une quête de plusieurs dizaines d'heures. En gros, le projet est perceptible mais la mise en œuvre absente. Cela dit, de mon point de vue, un jeu Cryo (beaucoup) moins linéaire et avec une espérance de vie (beaucoup) plus grande apporterait une véritable avancée dans le monde du jeu d'aventure micro. Un rédacteur aussi a le droit de rêver.

Éric Ernaux



Ah, les Highlands ! Mac Leod ne doit pas être loin. Cherche Cecil, cherche ! Et n'oublie pas de me rapporter son épée.

L'avis d'Éric



Les jeux Cryo sont toujours un émerveillement visuel et Lost Eden n'échappe pas à la règle. Beau, fluide, passionnant... le joueur, s'il a conservé des traces de son âme d'enfant, ne quitte pas son écran avant de l'avoir fini, et cela malgré des actions assez répétitives. Avec ses huit heures d'espérance de vie, son coût s'élève quand même à 60 cts la minute de jeu (mon côté obsessionnel du chiffre qui ressort). Pour ce prix, vous pourriez aller au cinéma voir six films. À vous d'effectuer un choix.



SLIPSTREAM 5000

LES ARÈNES DU FUTUR

Gremlin Interactive semble enfin sur la bonne voie pour venir titiller un peu les mastodontes tels qu'Electronic Arts ou encore Origin. Avec Slipstream 5000, il démontre toute sa maîtrise du PC. Éditeurs américains, préparez-vous, les Anglais débarquent armés jusqu'aux dents !



▲ *Les fjords norvégiens sont d'une beauté éblouissante. On oublierait presque qu'on est là pour gagner...*

Tester le dernier produit de Gremlin Interactive ne fut pas de tout repos. Tout d'abord, après avoir bataillé dur avec le chef pour lui prouver que j'étais capable de tester Slipstream 5000 (deux marrons dans la tronche contribue à ce merveilleux résultat), je pensais le problème enfin résolu. Que nenni ! Quelle ne fut pas ma surprise lorsque j'appris que la version que j'avais réussie à m'approprier n'était pas terminée. Rouge de colère et vert de rage, j'essayais tant bien que mal d'oublier les quatre nuits blanches passées à essayer de terminer au moins une course en pôle position. Le regard hagard (poésie quand tu nous tiens !), j'émergeais petit à petit de ma léthargie pour assener le pauvre attaché de presse de Gremlin de mon vocabulaire durement appris à l'armée. Croulant sous mon verbe destructeur, il me supplia de laisser son oreille chaste en paix et jura que la nouvelle version tomberait sur mon bureau dans la seconde. Comme quoi l'armée sert à quelque chose.

Et ce n'est pas fini ! Mon très cher confrère Laurent Guerder de PC Fun m'a obligé à utiliser quelques enchaînements de Tae Kwen Do pour réussir à garder le CD et ainsi parvenir à le tester.

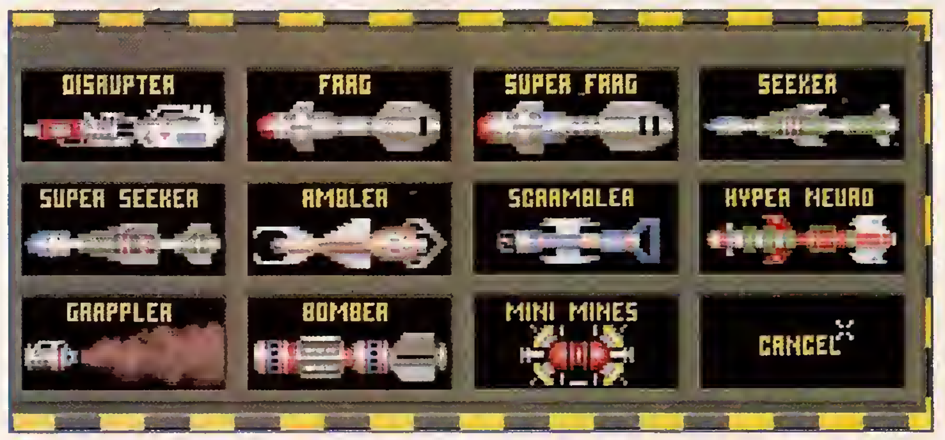
Bon, avec tout ça, j'allais oublier de parler de la raison pour laquelle je monopolise quatre pages de ce mirobolant magazine.

Slipstream 5000 appartient à un genre très particulier qui, on peut le dire, ne court pas les étagères de votre revendeur préféré. Les courses futuristes ont toujours connu un succès mitigé à cause (à mon humble avis) d'un manque total de repères pour les joueurs. En effet, il est plus facile de s'impliquer dans un soft de F1 grâce à un univers familier avec stands, voitures... Pour les jeux futuristes, cela ne fonctionne évidemment pas.

Comme exception, on peut citer Powerdrome d'Electronic Arts sur Amiga. Malgré l'environnement totalement recréé, on pouvait réellement s'éclater. Slipstream 5000 en est le digne descendant.

Des circuits délirants

Dans un futur proche, les riches oisifs ne trouvent pas mieux que de se « fritter la tronche » à bord d'engins de mort en reprenant l'ancestrale course Cannonball. Aussi illégales que dangereuses, ces courses prirent malheureusement de la renommée. Avec les évolutions technologiques et pour satisfaire un public de plus en plus avide de sensations



▲ *Quelques petites douceurs que vous pourrez envoyer gracieusement à vos chers compères. Sympa, non ?*

▲ *Tiens ! Un concurrent en flammes. Je vais en profiter pour l'aider dans sa vertigineuse chute.*

LES ADVERSAIRES















▲ *J'ai toujours rêvé de visiter l'Égypte mais pas à 500 km/h. Enfin, on se console comme on peut.*

fortes, les « slipstreamers » (comme on les appelle) se sont dotés d'engins volants et concourent sur des circuits tracés dans divers sites du globe. Vous incarnez un de ces slipstreamers et votre but ultime est, bien entendu, de terminer en pôle position de ce championnat (en comparaison les courses de F1 passent pour des promenades).
Slipstream propose pas moins de dix personnages différents, chacun possédant leur propre véhicule avec leurs caractéristiques. En regardant les photos qui accompagnent ce test, vous constaterez que le look des engins est assez saugrenu ; à croire que dans le futur, le design n'est plus de rigueur. À moins que cela ne soit de nouvelles découvertes scientifiques sur l'aérodynamique... Vous incarnez donc un des pilotes quelque peu kamikaze et, comme pour toute compétition, votre ultime objectif est de terminer premier. À travers un championnat

Une 3D très peu pixellisée

composé de dix étapes dans divers circuits du monde, vous aurez à concourir face à neuf personnages tout aussi motivés que vous. Pour commencer, vous devez équiper votre appareil du nec plus ultra en matière d'armement puis lui apporter des améliorations comme les divers turbos proposés. Comme de bien entendu, tout cela est échangé contre monnaie sonnante et trébuchante, et c'est là que le bât blesse. En effet, au départ, vous ne pouvez guère vous acheter autre chose qu'une mine. Au fil des courses et en fonction de vos résultats, vous pourrez augmenter votre capital et ainsi transformer votre engin en un bolide invulnérable et craint de tous. En dehors de cela, chaque vaisseau possède un laser. C'est le strict minimum. Contrairement aux courses F1 actuelles, votre position au départ est plus ou moins due au hasard. Il n'y a pas de séance de qualification. Dès le début, vous constaterez que la meilleure technique consiste à tirer autant que possible sur les adversaires afin de les ralentir. Il est assez difficile de les éliminer définitivement car, à l'instar des stands dans les courses de F1 actuelles, les concurrents auront la possibilité de réparer leur appareil. Divers bonus et malus jalonnent les circuits. On peut ainsi citer les turbo et boost qui, comme leurs noms l'indiquent, vous donnent des accélérations assez phénoménales (très pratique pour larguer des adversaires ou encore pour les coiffer sur le poteau). Il existe aussi l'inverseur de commandes. Ce malus est des plus déplaisants. En effet, si vous passez par inadvertance dessus, il vous inverse toutes vos commandes (monter devient descendre, gauche devient droite, etc.). Autant vous dire que le crash n'est en général pas bien loin. À propos des crashs, il est à noter que les programmeurs ont vraiment pensé à tout. Ainsi, lors d'un accident, vous partez en vrille et tonneau pendant un certain laps de temps. Ensuite, automatiquement, le programme vous remet sur la trajectoire afin de pouvoir reprendre la course. Compte tenu de l'environnement 3D, cela évite que vous ne passiez des secondes voire des minutes précieuses à rechercher la bonne direction. Je vous ai précédemment parlé de l'importance de l'argent (dans notre monde, l'argent semble être le lièvre derrière lequel on court tous, constatation quelque peu inquiétante je trouve). Parsemé sur les divers circuits, vous pourrez en collecter pour augmenter votre capital. Attention, ces bonus financiers sont en général placés hors des trajectoires idéales. Autant vous dire

▲ *Jolie présentatrice pour un show suivi par le monde entier. Dommage qu'elle ne soit pas le prix pour le vainqueur.*

Kézako

LA RENAISSANCE
Avec le déclin quasi-irrémédiable de l'Amiga et la montée en flèche du CD, Gremlin Interactive se lance définitivement dans le développement sur PC CD. Après un premier essai plutôt lamentable avec Retribution, GI semble avoir trouvé sa voie. Au dernier ECTS, le plus grand nombre de produits a été découvert chez cet éditeur...



▲ *À l'instar des simulateurs de vol, Slipstream propose plusieurs vues. À vous de choisir celle qui vous conviendra le mieux.*

qu'il est franchement dangereux de s'y hasarder. D'ailleurs, je trouve que c'est un très bon test pour savoir si vous êtes oui ou non cupide !

Enfin des bons

Ce n'est pas parce que je suis en Europe que j'affirme cela, mais force est de constater que les Européens ne se contentent pas de sous-exploiter les machines. Lorsqu'on voit des productions comme Bioforge, qui nécessitent une grosse configuration pour tourner correctement alors qu'il y a deux ou trois objets 3D à l'écran, on est en droit de se poser des questions, surtout lorsqu'on voit ce que peu-

Le fair-play ne paie pas

vent réaliser certains programmeurs. Pour vous donner une idée : imaginez qu'on vous demande d'acheter une Ferrari F40 pour aller au boulot qui se trouve à un kilomètre de chez vous. Malheureusement, je sais que certains d'entre vous me répondraient par l'inébranlable adage : « Quand on aime, on ne compte pas ». Personnellement, je trouve qu'il y a des limites à la déraison. Pourquoi j'évoque tout cela me demanderez-vous ? C'est simple. Slipstream fait partie des softs qui bénéficient d'une des animations 3D mappée les plus propres que j'ai jamais vue sur PC. La pixellisation est très faible et le jeu tourne parfaitement sur un 486DX2 66 Mhz. La maniabilité demande un temps d'adaptation et dépend principalement de la connaissance des parcours. Une fois les trajectoires mémorisées, vous constaterez avec joie que vous pourrez commencer à concurrencer sérieusement les autres participants. Malgré le peu de circuits (dix en tout me paraît un peu trop limité, espérons que Gremlin en sortira d'autres), le design de ceux-ci éprouvera vos réflexes et votre précision de pilotage. J'ai particulièrement adoré les parcours de Tokyo pour son relief. En outre, il manquerait quelque chose à Slipstream s'il n'avait pas de contexte sonore. Même si le support CD n'est strictement pas utilisé (Messieurs, est-ce si cher que de demander à quelques groupes qui rêvent d'être entendu d'un public de vous composer des thèmes ?), on est tout de même obligé de constater que les musiques ont de la pêche. Le meilleur est dans l'ambiance recréée par des bruitages fabuleux. On s'y croirait presque. Maintenant, si je vous dis que Slipstream 5000 peut se jouer à deux sur un même PC ou sur deux PC en link ou encore en réseau, aurais-je vraiment besoin de beaucoup plus pour vous convaincre ?

Michel Houng



▲ *Une vue de la Tour de Londres comme vous ne la retrouverez jamais. On se permet même de passer juste au-dessus.*



▲ *Le coucher de soleil à la pointe sud de Manhattan est magnifique. Au loin, on peut discerner la silhouette de la Statue de la Liberté.*



▲ *Tokyo, ville dense et illuminée, donne lieu à un parcours fantastique. Attention aux tunnels ! Ils ont été placés sournoisement par les programmeurs.*





▲ *Le mode Split Screen permet à deux joueurs de s'éclater sur un même PC. Seul regret, le champ de vision n'est pas assez large. Dommage.*

L'avis de Michel

Un peu sceptique au départ, j'avoue qu'une fois la barrière de la maniabilité franchie, Slipstream offre des sensations exceptionnelles. Beaucoup le compareront à Descent. Pour ma part, Slipstream est le digne descendant de Powerdrome. Animations fluides, 3D texturée de toute beauté et jouabilité quasi-parfaite font de ce produit de Gremlin l'un des incontournables pour les fans de course. Bien entendu, le jeu en réseau est bien plus palpitant et mériterait 79 %. Si les prochains produits de Gremlin sont de cette trempe, ça va faire mal.



Action

74% — Support : CD

Graphisme	16
Son	15
Animation	16
Durée de vie	13

+
- Décors variés.
- Jeu en réseau.
- Version française.

-
- Pas assez de circuits.
- Intro quelconque.

Technique : PC 486 DX 33 minimum, 2 Mo de Ram, lecteur CD-Rom, Joystick, souris ou clavier, 1 ou 2 joueur(s).

Versions : PC Disquette.

Testé sur : PC Pentium 90 Mhz, 16 Mo, lecteur CD-Rom double vitesse.

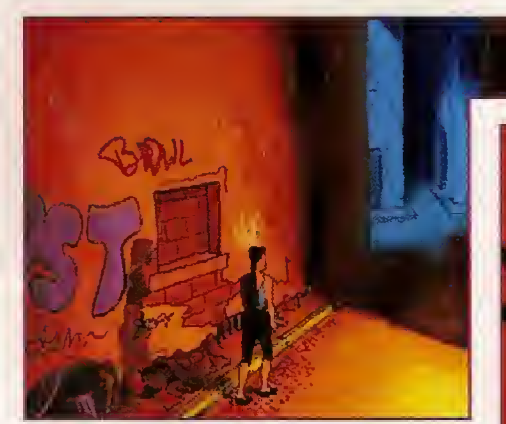
Environ 300 francs



WARRIORS

Les guerriers BIO

Jusque-là les seules productions originales du PC en matière de jeu de combat étaient Budokan, One Must Fall et Rise Of The Robots. Warriors, malgré un manque tactique évident, se positionne comme le leader du genre sur PC avec Mortal Kombat II et Ultimate Body Blows.



DÉFIEZ LE MAITRE !







Ah ! Le scénario. J'ai failli oublier le scénario, Dieu me pardonne. Vous êtes l'un des dix guerriers à avoir été aspiré dans une autre dimension afin de participer à un immense tournoi dont l'enjeu est un combat à mort avec le Maître, l'auteur de ce kidnapping dimensionnel. D'où la présence de guerriers provenant de différents pays et de différentes époques.

Il y a des mois comme ça, où tout semble compliqué. Lost Eden d'abord et son fichu créneau « grand public » qui le sauve de la curée (lisez l'article d'Éric pour comprendre). Full Throttle ensuite, sur qui tous nos espoirs reposaient. Un jeu d'aventure signé LucasArts, un fabuleux cadeau pour un testeur... mais qui au final se révéla piégé. Motif : durée de vie trop limitée. Quand je découvris Warriors sur mon bureau, j'ai su... J'ai su que ce serait un test difficile et, comme dans la plupart des cas, mes intuitions pessimistes se révélèrent exactes. Voyons... Je suis concepteur de jeu micro. Après avoir visionné six « Jacky Chan » d'affilée un week-end pluvieux, une certitude émerge de mon cerveau dopé aux pop-corn et au Pepsi : mon prochain jeu mettra en scène un ramassis de brutes bodybuildées dont la formulation d'une phrase contenant plus de quatre mots entraîne inévitablement une embolie cérébrale. Je prends donc un morceau de papier (l'intérieur de la boîte de pop-corn) et commence à lister les ingrédients nécessaires à un bon jeu de combat :

1- la jouabilité soit 1.1 pour une excellente maniabilité et 1.2 pour un bon feeling
2- la réalisation soit 2.1 pour l'animation, 2.2 pour l'originalité des personnages, 2.3 pour les décors et 2.4 pour l'ambiance sonore
3- la gestion tactique des coups
4- le « petit plus » qui fait la différence. Le lendemain matin, je me réveille le visage barbouillé de l'encre du stylo imbibant l'oreiller, pour me précipiter sur ma feuille de papier et écrire fébrilement deux lettres à côté du « petit plus » : 3D.

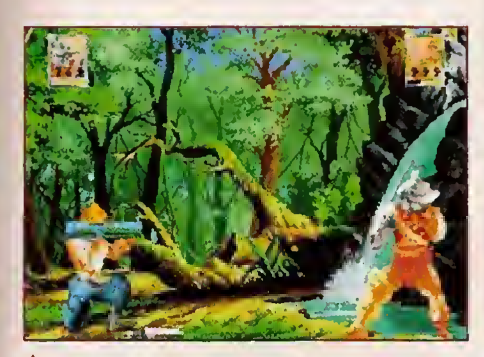
La 3D diététique

Depuis Virtua Fighter, le formidable Toh Shin Den de la PlayStation (News Consoles N°75) ainsi que les deux petits derniers de Sega et Namco en arcade : Virtua Fighter 2 et Tekken, la mode des jeux de combat est à la 3D texturée. Notre concepteur de jeu, travaillant pour Atreid Concept, arrive donc un beau matin avec un emballage « pop-corn » dans son attaché-case et un immense sourire aux lèvres, pour exposer son idée : développer un jeu de combat architecturé autour de personnages animés à

Kézako



Warriors, the movie. Vous n'étiez pas au courant, le film existe déjà. Réalisé par Walter Hill (le grandiose « 48 heures » et le déplorable « Double Détente »), cet excellent film d'action suit la traque d'un gang de jeunes voyous à travers New-York, poursuivi par tous les autres gangs de la ville après avoir été accusé du meurtre d'un leader au cours d'un immense rassemblement nocturne.



▲ *Hank a rapporté deux, trois petites choses de ses vacances au Vietnam, dont... ceci.*



▲ *Né en 169 avant J. -C. à Carthage, Carceres a commencé par donner un coup de boule à la sage femme avant d'enchaîner sur un uppercut au foie. It's a bâââd boy.*

l'aide d'une nouvelle technique 3D. Cette technique s'avérera être la « 3D BIO Motion » qui donne un aspect graphique foncièrement original aux dix personnages du jeu (sans compter les quatre secrets et le boss). Ceux-ci ne sont pas composés de polygones mais de points (pixels), auxquels des coordonnées et une couleur sont attribuées. La modification de ces coordonnées et des couleurs donnent naissance à un mouvement. En sculptant cette masse brute de pixels, les graphistes ont obtenu des personnages typés aux animations fluides et souvent réalistes. Le joueur moyen voit donc poindre, à l'horizon de son esprit en ébullition, un point d'interrogation clignotant : quel est l'intérêt de créer des personnages en 3D alors qu'il serait sans doute plus simple de favoriser de bonnes vieilles animations bitmap (dessinées) à la Street Fighter 2 ? La possibilité de changer de vue bien sûr ! Warriors propose donc deux types de vue : horizontale classique (à la Street) et vue de plongée (à la Cousteau), en VGA (avec un scrolling) ou en SVGA (sans scrolling mais avec une fenêtre de petite taille). Si vous jouez avec un paddle, il est possible de zapper avec les quatre boutons non utilisés, sinon le bon vieux clavier est là, comme toujours, en cas de besoin. En plus du zapping visuel, nous avons droit à une fonction Replay, avec les deux personnages s'affrontant sur un ring sans décor autour desquels tourne une caméra. Un cheat mode (donné dans le Coup de Pouce avec l'aimable permission d'Atreid) vous permet même de jouer dans le mode Replay et ainsi obtenir un avant-goût de ce que pourrait être un Virtua Fighter PC. Cette vue « bonus » est malheureusement trop confuse pour permettre un combat sérieux ; elle constitue simplement un gadget amusant (ce qui n'est déjà pas si mal !).

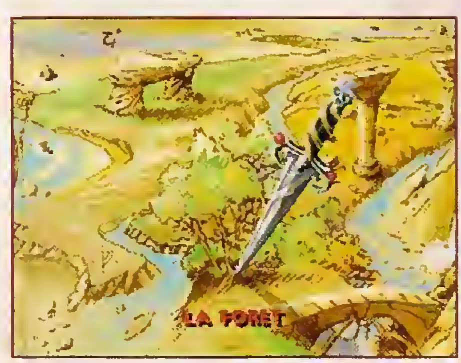
Respectueux des traditions

Après avoir exposé son « petit plus » face à ses chefs, notre concepteur de jeu se voit confronté à un silence de mort du plus mauvais augure... « Cher ami, sachez que votre idée est loin de nous déplaire, mais voyez-vous, les jeux de combat sur PC ne sont pas légions, quelle en est la raison à votre avis ?... La concurrence des consoles ? Peut-être, mais pas seulement. Il s'avère que les quelques productions originales de jeux de combat sur PC n'ont jamais totalement convaincu et les adaptations de hits consoles encore moins, pensez-vous être capable de mieux faire ? ». D'un revers de main, il essuie les gouttes qui perlent une à une de son front pour venir assombrir sa cravate, et débute sa plaidoirie. Détail d'une importance primordiale, Warriors s'inscrit dans la vieille école du jeu

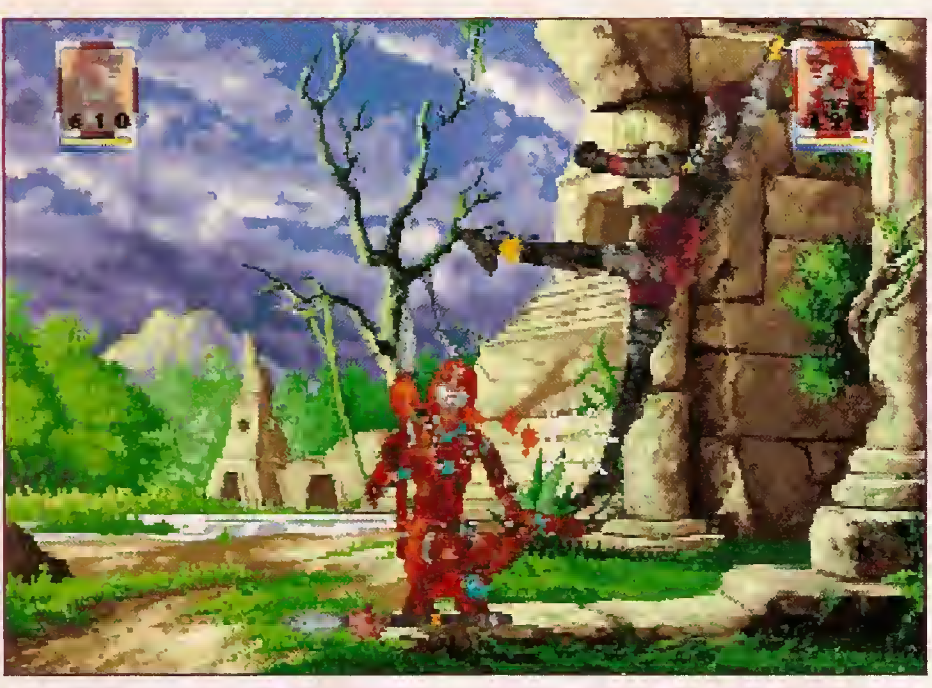
Quatre persos cachés dont l'hilarant Captain Warrior !



▲ *Osinkira, en digne guerrier Masaï a déjà tué plus d'un lion, au point d'en maîtriser l'Esprit, comme le malheureux Ghor peut le constater.*



▲ *Avec un fondu enchaîné du plus bel effet, la carte cède le pas au décor choisi sous forme de parchemin, avant que ce dernier ne se colore progressivement. Superbe !*



▲ *Les Bulls de Chicago auraient embauché Osinkira (2m31), regardez-le ! Il sait déjà se suspendre au cercle !*

de combat et s'inspire donc des classiques de Capcom ou SNK comme Street Fighter 2, Samuraï Shodown, etc. Sur les dix personnages du jeu, cinq sont armés (sagaie, dague, tomahawk, glaive et batte de base-ball !) et peuvent, s'ils le désirent, ranger leur arme ou la perdre (si l'adversaire insiste suffisamment). Une arme de perdue, dix de retrouvées ? Presque ! Chaque personnage possède en effet deux coups spéciaux indiqués dans la notice et un autre (voire plus d'un) que les concepteurs vous laissent le soin de découvrir. Ces coups spéciaux sont souvent l'occasion pour les adversaires d'utiliser des armes cachées comme une lame, une grenade, une bombe de peinture (!) ou encore un lance-roquettes (!). Bien entendu, la plupart font appel à la magie, d'où des effets graphiques allant du « sympathique » à « l'hallu totale ». De nombreux cheat modes ont aussi été incorporés au jeu comme la possibilité de jouer avec le Maître (on se calme Olivier, il ne s'agit que du boss final) ou avec quatre personnages secrets dont l'hilarant Captain Warrior (voir encadré photo) ! Warriors a cependant pris quelques libertés avec les règles originales en incluant une jauge d'énergie spécifique aux coups spéciaux, vous empêchant d'en utiliser plus de deux à la suite. Impossible donc de combattre à distance, comme dans Street Fighter 2 avec les boules de feu. Il faut nécessairement en venir aux mains (ou aux pieds, chacun son style). Autre originalité, la possibilité de se suspendre à des éléments du décor : crochet ou barre fixe et de donner des coups de pied à l'adversaire au sol.

Coup de pouce

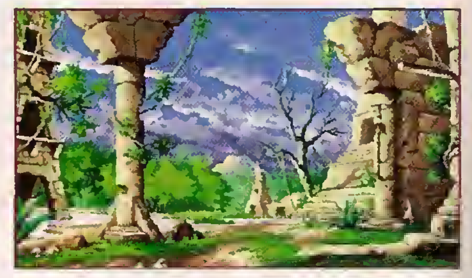
Pour les cheats d'accès aux cinq personnages secrets, il faudra attendre un ou deux mois avant de les voir dans les pages Soluce. En revanche, pour pouvoir jouer dans le mode Replay (à la Virtua Fighter), il suffit de taper CHEAT dans le menu, puis d'entrer dans le nouveau menu « Voie secrète » pour taper REPLAY.



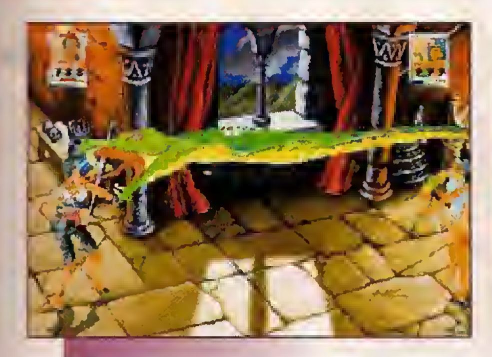
Peut mieux faire

Malheureusement, la théorie des vases communicants fonctionne avec Warriors. Si, d'un côté il apporte quelque chose, de l'autre il le perd. La fuite est à signaler du côté de la jouabilité (argh !), elle ne pouvait plus mal tomber… La maniabilité n'est pas en cause, puisque Warriors se joue aussi bien au clavier qu'au joystick ou au paddle (cf. Rubrique Achat sur le PC Twin). Le problème se situe à deux niveaux : 1- le manque de variété au niveau des coups (11 plus 3 ou 4 coups spéciaux), 2- le manque de parades (pas de Dragon Punch pour empêcher son adversaire de sauter, ni de mouvement d'esquive contre le passage dans le dos). Contrairement à des classiques du jeu de combat comme Mortal Kombat II (dont l'adaptation PC est excellente) ou Super Street Fighter II Turbo (dont le test a été retardé au prochain numéro), Warriors propose des combats moins variés, moins riches, en deux mots : moins tactiques. Ainsi, seuls deux boutons sur six du paddle sont utilisés, un pour les coups de poing et un autre pour les coups de pied. Résultat : les combats se résument souvent à des enchaînements épileptiques de coups au corps à corps, ne nécessitant que peu de pratique. Un joueur débutant, pianotant avec hargne sur les touches de son paddle (non, je ne décris pas Éric), possède quasiment les mêmes chances de vaincre qu'un joueur entraîné, même s'il ne maîtrise pas les coups spéciaux (la ressemblance est troublante, mais non). Dommage, car Warriors avait tout pour lui, en particulier une réalisation jamais vue sur PC pour ce type de produit. Le passage des 12 décors (24 si l'on tient compte de la vue Calypso) du papier à l'écran s'est fait sans douleur, les photos (superbes, comme

Sur les dix personnages du jeu, cinq sont armés

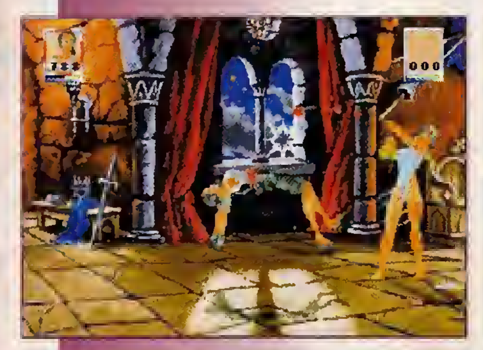


▲ *Pour jouer à Warriors vous devrez impérativement avoir une carte vidéo SVGA, pour jouer en SVGA ou en VGA.*



UNE QUESTION DE POINT DE VUE

Zia et Neftis, les deux jeunes filles à avoir été sélectionnées par le Maître, s'affrontent sans pitié pour pouvoir le rencontrer. Des groupies motivées qu'il convient d'admirer sous tous les angles !





vous pouvez le constater) sont là pour en témoigner. Frédéric Motte, alias Moby, nous offre des musiques CD « pêchues » aux antipodes des compositions habituelles du PC, du jamais entendu ! Le souci du détail des auteurs est visible tout au long du jeu avec des ombrages réalistes, un écho pour les décors intérieurs ou le rebond de la grenade de Hank sur les éléments du décor. Un jeu au final amusant, surtout pour ceux qui comptent se détendre entre deux parties de AIV Network. ■

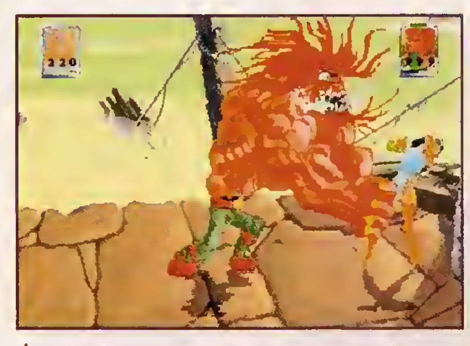
Thierry Falcoz



▲ *Si comme Tecumseh, les Indiens avaient tous su maîtriser le Feu de Wanka Tanka, il n'y aurait pas de MacDonald sur les Champs-Élysées...*

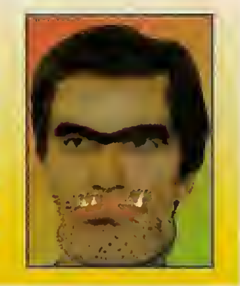


▲ *Je ne sais pas si les graphistes ont travaillé à partir de cartes postales, mais le résultat est plus que convaincant !*



▲ *Pas de doute, Fergus a un petit côté Dr Jekyll, Mr Hyde qui n'échappera à personne, et surtout pas à Neftis.*

L'avis de Thierry



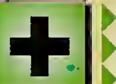
Nier m'être amusé avec Warriors serait une injustice vis-à-vis d'Atreid Concept qui a visiblement soigné son premier jeu de combat. Bien entendu, il ne soutient pas la comparaison avec un jeu console au niveau de la jouabilité et de la diversité des coups, mais propose néanmoins une réalisation hors pair, de l'humour (je ne me suis pas encore remis du numéro de Captain Warriors !) et des combats amusants bien que vite répétitifs. En bref, si vous passez des heures dans les salles d'arcade, n'achetez pas Warriors, dans le cas contraire foncez.

Baston

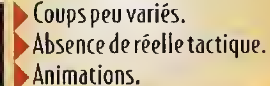
74%

Support: CD

Graphisme	17
Son	18
Animation	16
Durée de vie	13



- Les personnages secrets.
- La réalisation graphique.
- Les vues.



- Coups peu variés.
- Absence de réelle tactique.
- Animations.

Technique : Un 486 DX33 avec CD-Rom X2, 8 Mo de Ram, carte graphique SVGA minimum et 30 Mo sur disque dur. Paddles conseillés.

Versions : PC disquette à venir.

Testé sur : Pentium 90, DX 400, 486 DX33.

Environ 350 francs

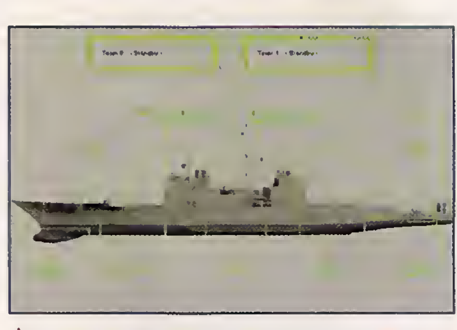
USS TICONDEROGA

Guerre froide

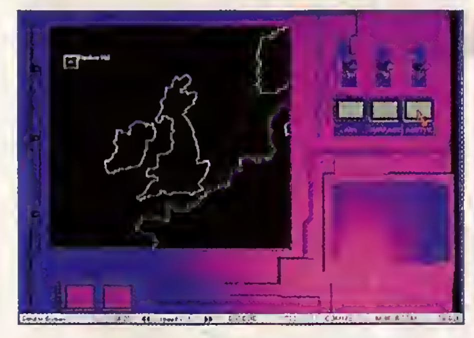


▲ *Des troupes spéciales vont investir un navire pris en otage par de dangereux terroristes. Ça va saigner !*

Étonnant : USS Ticonderoga de Mindscape (contraction de « mind » et de « escape ») propose au joueur de s'évader (! ?) dans la peau d'un amiral américain. Nouveau : ce wargame possède une interface qui n'est pas sans évoquer celle d'une simulation navale. Bilan mitigé.



▲ *L'état des avaries de mon beau navire. Il n'a aucun dégât pour l'instant mais nous ne sommes qu'en début de mission.*



▲ *Carte des opérations de commandement, l'écran que vous utiliserez le plus fréquemment dans USS Ticonderoga.*

Au regard de la superbe intro en 3D de USS Ticonderoga (explosions variées sur fond de guerre aéronavale), le joueur est légitimement en droit de penser « simulation » ou « wargame ». En fait, ce soft n'est ni l'un ni l'autre. Plus exactement, pas assez l'un ou l'autre. Mais suivons ensemble la découverte du jeu par un joueur lambda (moi), elle vous fera percevoir avec force ses (maigres) qualités et (gros) défauts. Revenons donc à l'intro, une remarquable scène cinématique en VGA dans laquelle se multiplient les changements de plan. Elle est vraiment classiouze mais malheureusement doublée d'une bande son néo-planante qui, au premier abord, détonne complètement avec le sujet qui nous préoccupe : la guerre et ses ravages. Cette musique nous susurre son thème aseptisé pendant tout le soft et le joueur habitué à des sonorités plus martiales criera rapidement à la transgression acoustique. Pourtant, comme nous le verrons, ce choix musical s'inscrit parfaitement dans le projet très cohérent des concepteurs : la guerre, c'est « propre ». Mais assez glosé, après une heure de contemplation admirative, vous vous lassez un peu et, un petit clic plus tard, émerge une carte mondiale en SVGA. Trois conflits possibles : le premier avec les (sournois) Bolcheviks dans l'Atlantique Nord, le second avec les (idem) Iraniens dans le Golfe Persique et enfin le dernier avec les (idem) Nord-Coréens dans la Mer du Japon... que des méchants sauf les Américains, qui sont bons et agissent dans l'intérêt de toutes les nations. Amen.

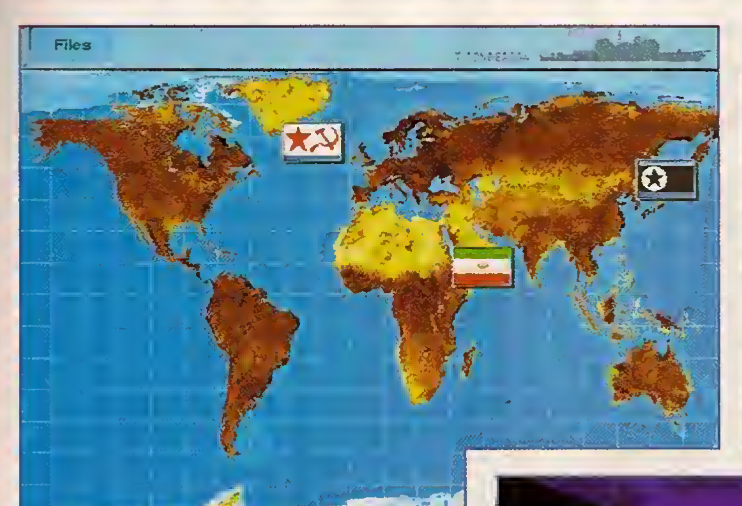
Le choix est difficile... Si les vieux stocks de bombes US n'ont pas été entièrement déversés sur les populations civiles irakiennes, je me ferais bien une petite campagne en Moyen-Orient. Il en reste ? Ok, go to war.

▲ *Sur le pont, deux subalternes regardent une mer désespérément plate (au lieu de s'activer, comme il se doit).*

Après un speech anglais d'un général en 3D mappée (question texture de peau, il ne lui manque que les stigmates d'une vérole pour faire plus réaliste) m'expliquant les objectifs de ma première mission, je me retrouve aux commandes d'un vaisseau amiral en 3D précalculée et SVGAhhhh que c'est beau. Si je déplace maintenant le curseur à l'aide de la souris (indispensable), le pointeur prend des formes qui me suggèrent une action possible : porte à ou-



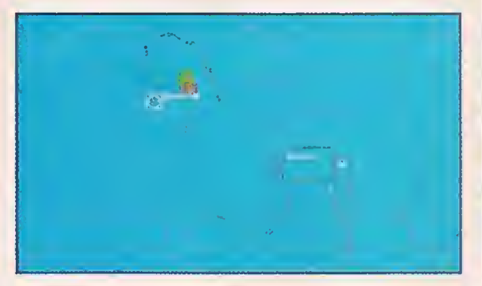
▲ *Un hélicoptère s'envole vers la cible. À son bord : une unité d'intervention.*



▲ *Choisissez votre croisade sur cette carte : contre les Russes, les Iraniens ou les Nord-Coréens ?*



▲ *Sinistre ma cabine ! Heureusement mon magnétoscope me permet de voir quelques séquences cinématiques.*



▲ *La carte de navigation me permet de définir une trajectoire et une vitesse pour chaque unité contrôlée.*

▲ *La salle des contrôles, dite « Purple room », à partir de laquelle vous décidez la plupart des actions de vos unités.*



▲ *Depuis la guerre du Golfe, il semblerait que l'iconographie US ait trouvé un nouvel ennemi fétiche.*

vrir, flèches de direction, accès à certains panneaux de contrôle. Je peux ainsi parcourir les moindres recoins de mon navire : cabine perso, salle des cartes… ça et là des militaires, eux aussi en 3D, campent le regard vide dans des postures qui font assez « Musée Grévin Virtuel ». Dehors, la mer est

Hermétique mais pas étanche aux critiques

immobile. Vous êtes hors du temps, hors de toute vie matérielle, dans un univers clean et glacé. Au bout de moult pérégrinations, rien. Si, quand même, une piste : en cliquant sur certains panneaux de contrôle, je découvre des cartes géographiques



▲ *Avant chaque nouvelle mission, un général vous révèle vos objectifs (voix en anglais mais 3D statique).*

faites de contours vectoriels et parcourues de symboles hautement ésotériques… Mayday, Mayday ! Je décroche… vers le manuel. Faisons ensemble le tour des principaux écrans de contrôle, en précisant tout de suite qu'ils sont tous zoomables et bénéficient d'une accélération du temps (jusqu'à x64).

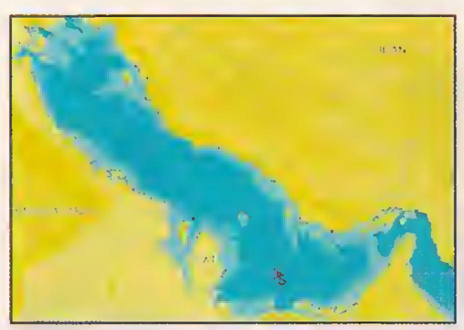


Ergonomie nullissime

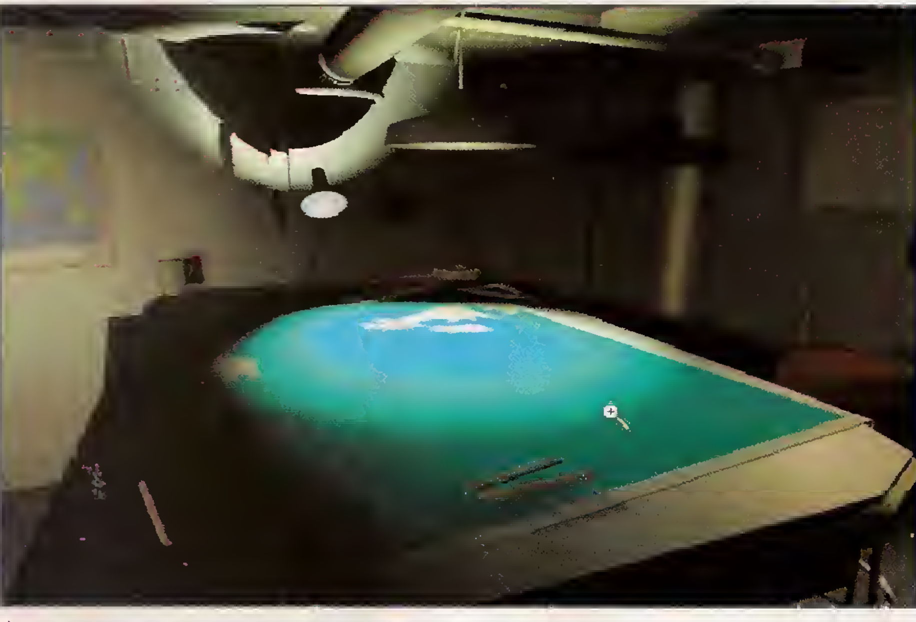
La fenêtre « All contacts » vous permet de diriger votre flotte ainsi que les unités alliées, qu'elles soient terrestres, aériennes ou sous-marines. En cliquant sur la carte, vous établissez pour chacune de vos unités des points de passage successifs qui définiront leurs trajets. Classique. Un autre écran surnommé « Sensor » vous donne accès à un panneau de commandement. Vous y définissez l'attitude de vos troupes en cas de confrontation avec une présence amie ou ennemie : détruire, mettre hors d'état, riposter, suspendre le feu, se replier… Vous pouvez aussi définir, pour chaque navire, les cibles et les armes utilisées, envoyer des unités aériennes (pour les porte-avions), etc. Parfois, de façon complètement aléatoire, une mini-séquence cinématique (en 3D SVGA !) s'affichera dans une fenêtre pour vous permettre de visualiser les résultats de vos décisions. Nous sommes ici dans une phase de type wargame. Amateurs du genre, ne trépignez pas d'enthousiasme, les concepteurs ont superbement ignoré l'une des dimensions fondamentales de tout jeu micro : la jouabilité. Passons sur les icones symbolisant vos unités, très éloignés d'une représentation classique des unités mili-



▲ *Je viens de pulvériser une plate-forme pétrolière iranienne. Rassurez-vous, les civils ont préalablement quitté le lieu.*



▲ *Le Golfe Persique et ses environs. L'armée américaine y organise régulièrement des voyages (très) organisés.*



▲ *Les différentes salles de mon navire (3D texturée SVGA) sont vraiment « bioutifoul ».*

taires, pour nous centrer sur l'absence d'ergonomie du jeu. USS Ticonderoga n'a aucune unité au niveau de l'interface et vous devez louvoyer entre de multiples écrans pour gérer de manière cohérente vos unités. Pour cela deux possibilités, soit vous courez de coursives en coursives pour trouver la bonne salle et l'écran adapté, soit vous passez par les nombreux raccourcis clavier et dans ce cas, outre un fastidieux apprentissage, vous passerez à côté de l'esthétique du jeu. Plus, dès que vous sélectionnez enfin une action, vous avez droit à deux fenêtres de menu minimum (options à cocher).

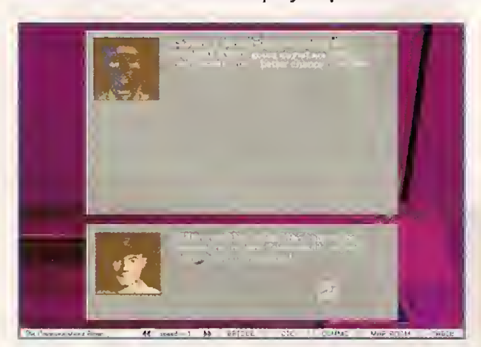
Un soft poudre aux yeux

Au début, stupéfait par ces manipulations pénibles (mais variées), le joueur doute et a tendance à créditer le jeu du label « difficile à prendre en main mais réaliste et passionnant à terme ». Pourtant, en effectuant la délicate opération mentale de regrouper tous les écrans dispersés en un seul plus ergonomique, on obtient un wargame moyen. La seule originalité dont il puisse se prévaloir, c'est son approche « management militaire » ; en effet le joueur est avant tout un décideur, qui distribue ordres et consignes tout en restant très éloigné des situations de combat (aucune simulation « terrain »). Il y a même des missions « rôle-play » qui s'effectuent exclusivement à travers une succession de boîtes de dialogues, sélectionnez la bonne série de réponses et vous aurez 100 % de réussite. À l'instar du reste du jeu, ces caractéristiques donnent à la guerre une dimension symbolique-distanciée-cérébrale (très « guerre propre » à l'américaine). Pourtant, que le joueur ne s'y trompe pas, dans USS Ticonderoga, seules l'ambiance et l'interface sont cérébrales ; l'intelligence du joueur est en effet plus sollicitée par la maîtrise des commandes que par les stratégies ou tactiques à mettre en œuvre. ■

Éric Ernaux



▲ *Même en zoom maximum, la carte de contrôle présente vite une certaine confusion.*



▲ *La mission « dialogues » : le type du haut n'est pas un autonomiste corse mais le commandant de troupes d'élites US.*



▲ *Un « Fumaco » en pleine opération de libération d'otages - du point de vue du terroriste criblé de balles.*



Graphisme	17
Son	15
Animation	15
Durée de vie	14



+
- Graphismes 3D et...
- ... tous en SVGA.
- Dimension « management ».

−
- Aucune ergonomie.
- Wargame moyen.
- Trop « propre ».

Technique : PC486, 4 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, carte graphique VESA (ou driver, à défaut).

Versions : Aucune.

Testé sur : Pentium 90, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Prix n. c.

L'avis d'Éric

USS Ticonderoga est un soft embarrassant. De ceux dont la difficulté d'accès interdit au premier abord la critique et place le joueur devant un grave dilemme : suis-je demeuré ou ce jeu est-il nul ? Après une poignée d'heures de pratique, la conclusion s'impose : dépouillé de ses artifices esthétiques, de sa difficulté de prise en main et de son éloignement (calculé) avec des wargames plus traditionnels, ce jeu présente un intérêt très moyen... mais il est beau. Que ceux qui souhaitent stratégie et ergonomie se tournent plutôt vers Panzer General.



TANK COMMANDER

Heavy metal

L'avertissement sur l'épilepsie qui préface le manuel du jeu est clair : « Tenez-vous aussi LION de l'écran que le permet le cordon de raccordement ». Impossible d'adopter le profil bas qui vous a si bien réussi jusqu'alors. Il va vous falloir devenir un grand fauve guerrier. Vous êtes prêt ?



▲ *Sortie de la première mission : vingt soldats envoyés à la morgue, un tank et plusieurs mitrailleuses à la casse. Facile !*



▲ *Coucou ! Et si on jouait ? Hmmm. Allez, choisissez une main... Mauvaise pioche : lance-flammes !*

Savez-vous quelle est l'espérance de vie d'un tank immergé jusqu'au fût dans un conflit militaire ? Non ? Sept minutes ! Comme dirait Gandhi : « Il vaut mieux déserter tout de suite, le temps qu'on vous laisse fumer une clope puis qu'un soldat vous bande les yeux, et vous avez au moins trois précieuses minutes de vie en plus ! ». Mais nous ne sommes pas là pour parler de la réalité puisque Tank Commander est une simulation de blindés et que, sauf si vous êtes sujet à de fréquents égarements psychomoteurs, vous devriez avoir une survie en milieu hostile largement supérieure aux sept minutes fatidiques. Surtout que vous n'êtes pas un vulgaire canonnier mais un commandant et gagnez donc à la base une minute de vie supplémentaire par barrette, soit au total onze minutes. Largement de quoi accomplir les premières missions proposées. Quant au profil physique et idéologique que vous allez adopter, vous avez largement le choix : russe, américain, cubain, allemand... cela n'a aucune incidence sur le jeu (tank, scénario ou autre) mais chaque joueur a ses petites préférences. Dans le cas de missions à plusieurs tanks, vous pouvez même choisir les autres commandants. Si vous êtes partisan de l'union fraternelle des nations, rien ne s'oppose donc à la création d'une équipe internationale pour lutter contre l'ennemi (jamais identifié). De toute façon, vos velléités humanistes s'arrêteront là. Après la lecture des objectifs de la première mission, vous passerez rapidement en mode « j'allume tout ce qui bouge ». Or, blaster ses contemporains n'a jamais fait partie de la Déclaration des Droits de l'Homme (même en amendement).



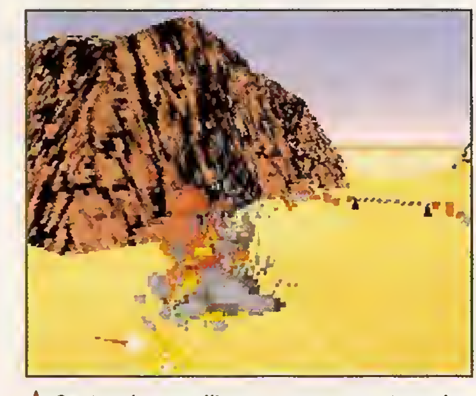
▲ *Le canonnier ennemi est un gros nul ! Encore raté. Bisque bisque rage !*



▲ *Comme dans Doom ! En tirant sur les barils, ils explosent et déchiquettent tout aux alentours.*

La jouabilité de Doom

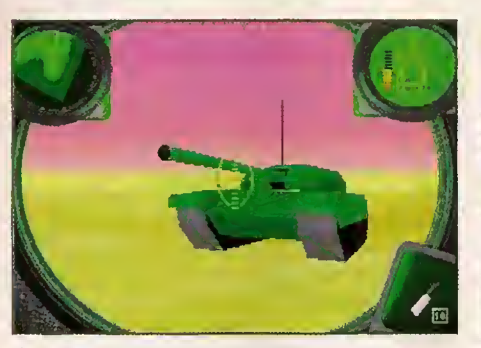
Après les préparatifs d'usage : bandeau sur la tête, coutelas multifonctions, débardeur trop grand et, surtout, regard vide de toute expression... vous êtes envoyé d'emblée au cœur du conflit. Vous qui avez déjà poussé la polyvalence jusqu'à regarder la télé, manger un sandwich, lire une BD et faire semblant d'écouter votre copine, le tout en simultané, il va falloir faire encore plus fort. Votre rôle consiste en effet à occuper les fonctions de pilote, canonnier et commandant. Impossible ? Erreur, pour faciliter la prise en main des commandes et garantir au soft une bonne jouabilité, les concepteurs ont suivi deux principes. Primo, si chaque fonction bénéficie d'une vue spécifique, toutes les



▲ *Certes, le travelling tournoyant autour de mon tank est sympathique mais échouer à deux pas de la sortie, dur !*



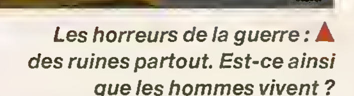
▲ *Une mission à plusieurs tanks : dès le début, des hélicoptères nous envoient leur stock de missiles.*



▲ *Tirez les premiers, messieurs les ennemis ! Non ? Bon alors, si vous insistez...*



▲ *À partir de la carte satellite, vous pouvez effectuer un gros zoom pour observer les forces ennemies.*



Les horreurs de la guerre : ▲ *des ruines partout. Est-ce ainsi que les hommes vivent ?*

commandes sont accessibles au clavier quelle que soit la perspective sélectionnée. Ainsi, vous pouvez tirer en vision « commandant » ou avancer en fenêtre « artilleur ». Certes, il est quand même plus efficace de massacrer à l'aide d'une visée (fonction « canonnier ») mais le joueur apprécie de n'avoir pas à louvoyer systématiquement entre différentes perspectives visuelles. Secundo, les concepteurs ont abandonné les traditionnels « G » = gun ou « M » = missile pour regrouper les commandes en quatre zones clavier : tir et sélection de l'arme utilisée (barre espace et rangée de touches au-dessus), déplacement de la tourelle (pavé Inser, Suppr, etc.), mouvement du char (les quatre flèches), sélection de la vue et carte (touches « F »). Cela donne au soft une ergonomie à la Doom ou Heretic vraiment exceptionnelle, d'autant que de nombreuses dimensions ont été simplifiées : vous n'avez pas à définir la vitesse de votre tank ; lorsque vous lancez un missile, vous passez immédiatement en mode « caméra locale » et cela pen-

Tank-infanterie : un amour fusionnel™

dant la (courte) durée de sa trajectoire ; les tirs ne nécessitent pas un ciblage d'une précision redoutable ; et, pour finir, les dégâts infligés au char sont pris en compte de manière minimaliste (points de vie) et indiqués par une barre très « shoot'em up ». Évidemment, ces qualités peuvent être considérées comme des défauts par certains acharnés du réalisme « simulatoire » mais si le joueur est plutôt en quête de jouabilité, il tolérera facilement ces petits sacrifices. En revanche, celui-ci risque de moins bien supporter la médiocre qualité des graphismes 3D de Tank Commander. Alors bien sûr, lorsque vous pilotez un tank, celui-ci tangue tous azimuts au gré des effets du terrain, d'où un résultat visuel muchos réalistic mais, même en option « détails graphiques élevés », les textures des paysages sont grossières et les objets mobiles en 3D non texturée (flat) ont des formes taillées à la hache. En vue rapprochée, les humains ont, par exemple, un côté Playmobil prononcé. Plus pénible, quand votre char fait la bise à une montagne ou tout autre obstacle, il vous est fortement recommander de passer en vue extérieure si vous ne souhaitez pas voir défiler à l'écran une peinture de Mondrian version monochrome.
Toujours dans l'horreur : si vous ne disposez que d'une carte graphique ISA (la fenêtre visuelle, non « dimensionnable », couvrant pratiquement toute la surface de l'écran), vos déplacements 3D risquent d'être saccadés, et cela quelle que soit la fré-



▲ *Vous avez jusqu'à trois pour sortir de cette maison les mains sur la tête, sinon j'explose tout. Un... trois !*

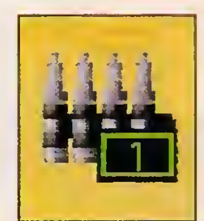


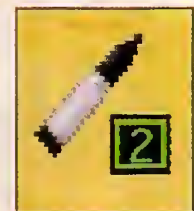
▲ *Une mission d'escorte : la camionnette et le fantassin à gauche sont des alliés, on n'écrase pas ses alliés. Si ? Ooooh, shocking !*



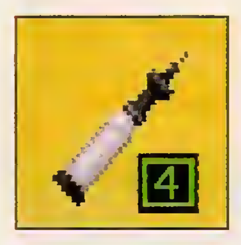
▲ *Un tir réussi avant d'exploser et j'obtiens le classement « Magique », l'évaluation manque un peu de finesse.*

Toutes les armes disponibles : (1) mitrailleuse coaxiale ; (2) obus normaux ; (3) missile forte puissance ; (4) missiles perforants ; (5) lance-flammes ; (6) destructeur de mines ; (7) missiles à tête chercheuse.

















▲ *Vue du pilote ambiance « Règlement de compte à OK Corral ». Ma main ne tremblera pas, tu vas mourir Jack !*

quence de votre processeur. Pourtant, malgré ces réserves, Tank Commander est un excellent jeu auquel « on joue comme on aime ». Vous êtes plutôt shoot them up ? OK. Au début de la mission, restez en vue extérieure. Appuyez sur la touche F6 : la carte (reliefs et ennemis), la vidéo (dommages du char, position de la tourelle) et l'arme sélectionnée s'afficheront en incrustation dans les coins

Très jouable mais pas vraiment esthétique

de l'écran. GO ! La barre espace enfoncée pour des tirs à répétition et les nabots qui oseraient s'opposer à votre progression vont souffrir. Des piétons, extra ! Zigzaguez pour éviter leurs tirs tout en abusant de la mitrailleuse coaxiale. Ils hurlent et s'effondrent. Celui-là s'obstine à rester debout ? Qu'à cela ne tienne, roulez-lui dessus sans hésiter. Enfin un tank ! Sélectionnez les obus et, après quelques tirs bien placés, il explosera en multiples débris métalliques puis flambera longuement pour finalement laisser une carcasse noircie. Encore trois nids de mitrailleuses à calciner au lance-flammes et c'est la sortie ! Les shoot'em up vous lassent ? Vous êtes plutôt tendance « gore en vue subjective ». Pas de problème. Passez tout d'abord en vue « artilleur » ou « pilote » et démarrez. La « stratégie » (je plaisante) sera identique à celle



▲ *Un mitrailleur aveugle et sourd. Hé ho, je suis là ! Pas de réponse ? Allez lance-flammes, je déteste qu'on me snobe.*



▲ *Avant de traverser le pont, passons en vue extérieure pour mieux apprécier la localisation des ennemis.*

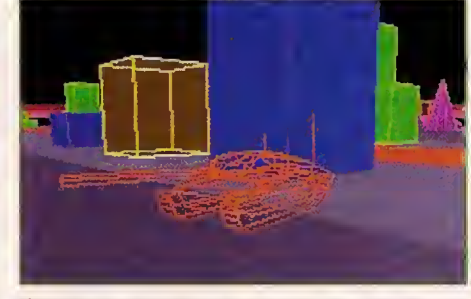
précitée, vous privilégierez cependant la dimension contemplative du jeu : soldats qui passent sous vos chenilles dans un délicat geyser de sang, jeeps immolées au lance-flammes à bout portant, tir sur les hélicos à l'aide de missiles « parce qu'on voit mieux l'explosion », etc.

Grands stratèges s'abstenir

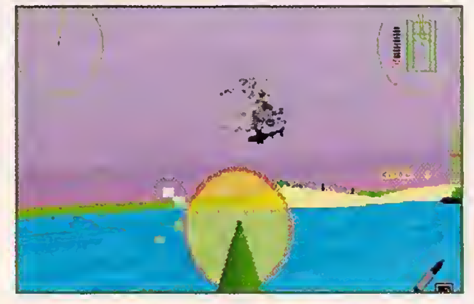
Dernière approche de Tank Commander, la seule qui permet d'effectuer certaines missions plus complexes : la démarche prudente et réflexive. Dès



▲ *Après le feu, il ne manque que les chants scouts pour donner à cette guerre un petit air de fête « youkaïdi youkaïda ».*



▲ *Un des scénarios en link : tanks et éléments de décor sont en « fil de fer » coloré.*



▲ *Un peu de fly-tox sur la grosse libellule et hop : désintégration en vol !*



▲ *Un piéton imprudent qui n'a pas emprunté les passages cloutés. Oh, tu peux t'aplatir en excuses, il est trop tard.*

votre arrivée sur le champ de bataille, passez en vue satellite zoomable pour localiser les forces ennemies et l'objectif à atteindre (le temps est suspendu lors de cette opération). Ensuite, envoyez un hélicoptère de reconnaissance en zone hostile : choisissez son trajet, la caméra monochrome fixée sous l'appareil vous permettra de visualiser les positions ennemies. Puis, si vous disposez de plusieurs chars, déterminez leurs destinations respectives (autopilotage). Vous avez accès aux renforts aériens ? Évaluez dès à présent quel sera le lieu le plus opportun pour faire appel à leurs services ; ils s'attaqueront à tous les ennemis environnants. Ensuite retournez à votre tank. De toute façon, si un char peut se déplacer en pilotage automatique, il lui est impossible de se défendre ou d'attaquer sans que vous soyez à bord (commutation possible entre vos chars). Nous sommes d'ailleurs en présence du dernier défaut de Tank Commander : vos chars ne pouvant s'appuyer mutuellement lors d'une offensive, la dimension tactique reste très réduite. Cela dit, son exceptionnelle jouabilité, ses missions variées, ses bruitages et musiques honorables et ses options multiples (jeu en link, casque virtuel) en font un soft de tank 3D hautement recommandable. ■

Éric Ernaux



▲ *Mon tank suit bien entendu les reliefs parcourus : roulis-tangage-roulis-sachet plastique-tangage...*



▲ *De nuit, il est préférable d'utiliser la vision infrarouges. Ce lieu, très « plage normande », est truffé de mines.*

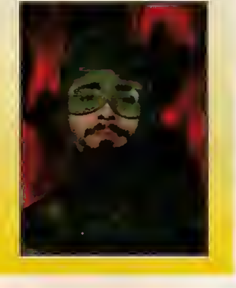


L'écran passe en vue monochrome : (1) lorsque vous repérez le terrain à l'aide d'une caméra fixée sur l'hélicoptère de reconnaissance, (2) quand vous passez en vue locale en envoyant un missile à tête chercheuse.



L'avis d'Éric

Amateurs (ou détracteurs) de simulations, vous allez être surpris : Tank Commander est d'une jouabilité ahurissante. Les concepteurs ont pensé « rapidité de jeu » et « ergonomie » et ont gagné leur pari (hormis pour le chargement des missions, trop lent). Si ces choix ont entraîné quelques sacrifices parfaitement légitimes au niveau de la profondeur tactique des missions, il est moins acceptable que les graphismes 3D nous renvoient aux années 80 de la micro ludique. Cela dit, je maintiens mon appréciation : Tank Commander est une réussite.





Simulation de tank

76%

Support : CD

Graphisme	14
Son	16
Animation	16
Durée de vie	16

\+
- Jouabilité remarquable.
- Scénarios progressifs.
- Jouable en link.

\-
- Graphismes 3D frustes.
- Pas assez tactique.

Technique : PC386, 4 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Versions : Aucune.

Testé sur : Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Prix n. c.

LES BELLES HISTOIRES DE

UNE MISSION DANS



▲ Commençons par choisir notre équipe. Prenons au hasard Schwarzkopf et son faciès de poupon malveillant.



▲ Ensuite choisissons un scénario parmi sept (eh, vous avez vu les emplacements pour data disk ?).

Un petit briefing sur la première mission : difficulté, objectifs, conseils... pour celle-ci, je dispose de quatre tanks. ▼

Ça canarde dans tous les sens ! Heureusement, l'usage judicieux de la marche arrière peut m'éviter quelques secousses. ▼



Un hélico menaçant, ▲ je me suggère à moi-même de lui ouvrir les flans à l'aide d'un missile. Allez d'accord !



▲ Résultat de l'opération précitée : l'hélico flambé, une recette particulièrement savoureuse.



▲ ... ses tanks ! Il y en a partout. En plus, avec leur camouflage « Pôle Nord », ces affreux défigurent le site.



▲ Un tank ennemi vu au microscope (vue « canonnier ») : tout cela manque cruellement de textures.

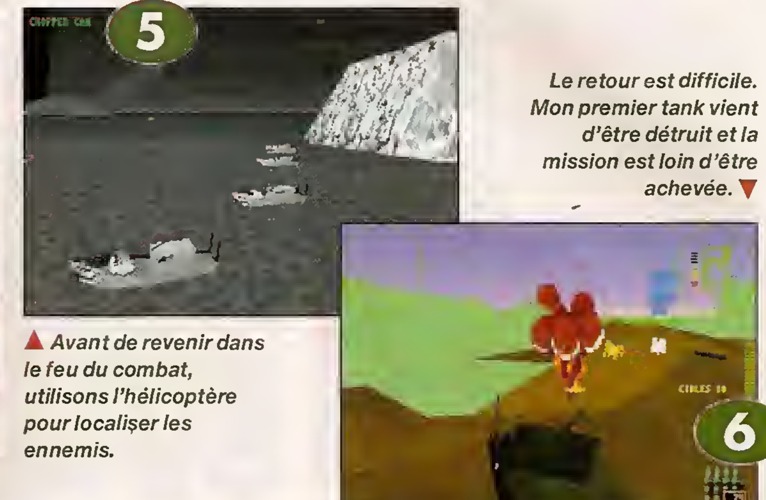
Ne faisons pas attendre nos invités plus longtemps : Boum ! Le canonnier semble apprécier ma démarche toute en finesse. ▼

L'ONCLE SCHWARZKOPF

TANK COMMANDER

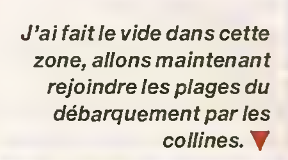


▲ Dès les premières salves, passons en vue satellite, vous pourrez ainsi déployer l'ensemble de vos tanks.



▲ Avant de revenir dans le feu du combat, utilisons l'hélicoptère pour localiser les ennemis.

Le retour est difficile. Mon premier tank vient d'être détruit et la mission est loin d'être achevée. ▼



J'ai fait le vide dans cette zone, allons maintenant rejoindre les plages du débarquement par les collines. ▼



Encore un tank ennemi ! ▲ Je vais le gratifier de quelques obus tout en restant en vue « commandant ».



▲ Ah, j'arrive enfin sur la plage : son eau limpide, ses embruns odorants, ses falaises de granit...



▲ Après destruction de la plupart des tanks, lançons quelques missiles sur les bateaux de débarquement pour se détendre...



▲ Mon dernier tank a rejoint les trois premiers à la casse. C'est fini !

Après quelques tentatives infructueuses : succès ! Le soft m'embrasse, me congratule, bref il m'aime. Nouvelle mission. ▼

PINBALL FAN

Flip flop

Après Pinball Fantasy version disquettes : the CD-Rom. Quatre flippers supplémentaires rien que pour vous ! Vous allez encore presser compulsivement de la touche shift pendant des heures, l'œil injecté et la bave aux commissures. Changez les piles de votre pacemaker, un malaise est si vite arrivé.



▲ *Ambiance « Roue de la fortune » pour ce flipper : des dollars par brassées.*



▲ *La course de rallye : plein de bruitages vroumesques pour un flipper assez moyen.*

Au commencement, vous êtes devant l'étalage fourni de votre revendeur, le portefeuille exceptionnellement garni de billets. Je ne m'étendrai pas sur la façon dont vous avez acquis ces modestes subsides mais je l'imagine plutôt immorale : aller se morfondre quelques heures chez mamie juste pour obtenir d'elle une p'tite enveloppe, c'est vraiment pas beau. Ceci dit, le résultat est là : vous allez pouvoir vous acheter un jeu micro. Mais attention ! Vous ne souhaitez pas retourner chez grand-mère trop tôt, elle bat peut-être la campagne mais pas au point de vous faire partager sans sourciller ses modestes économies. Donc, il va falloir optimiser votre achat. Pas facile…

Vous vous trouvez devant une myriade de softs qui vous raccolent adossés à des présentoirs en vous proposant la totale. Alleluia, Alleluia, dans cette masse de boîtes aguicheuses se détache celle de Pinball Fantasy Deluxe, nimbée d'une aura mordorée du plus bel effet. Vous saisissez le jeu, observez qu'il vous propose huit flippers, remarquez qu'il a été élu « Best arcade game » au CES 1995 et hop, vous craquez ! Rentré chez vous, vous le lancez et, après une absence définitive d'introduction, un menu d'une platitude désolante s'offre à vous. Là, vous comprenez tout. Pinball Fantasies Deluxe est en fait composé de deux softs : Pinball Fantasy et Pinball Mania. Le premier vous propose les plateaux Partyland (fête foraine), Speed Devil (voiture), Billion Dollar Gameshow et Stones & Bones (macabre) et le second les tableaux Tarantula (horreur), Jailbreak (prison), Kick off (foot) et Jackpot (casino)…

Deux fois quatre égale huit

Chacun de ces deux sous-softs possède son propre menu « options » même si les paramétrages sont



▲ *L'éternel Parc de loisirs, truffé de bonus potentiels. Gentillet, sans plus.*



▲ *Jailbreak, sans être très varié, vous propose des flippers haut/bas en opposition.*



▲ *Casino : poker, roulette, roulette et, devinez, Jackpot ! C'est le nom de ce flipper.*

TASY DELUXE



▲ Bon, je pourrais encore dire du mal de ce flipper daubissime. Je n'en ferai rien. Son plateau parle de lui-même.



▲ Le meilleur des huit flippers : Tarantula. Quatre flippers disposés de manière dissymétrique et un mode multibille !



▲ Stones and Bones : squelettes, spectres, momies... de nombreux morts vivants mais seulement deux flippers.

les mêmes : 3 ou 5 balles, couleur/monochrome, pente du flipper et haute/basse résolution graphique. Passons sur la grosse paresse de l'éditeur, qui aurait quand même pu regrouper les huit flippers au sein de la même interface (accès aux tableaux et options de jeu), pour nous centrer sur l'intérêt desdits flippers. Pas folichon, folichon. Au regard de Psycho Pinball (testé dans le numéro 75),

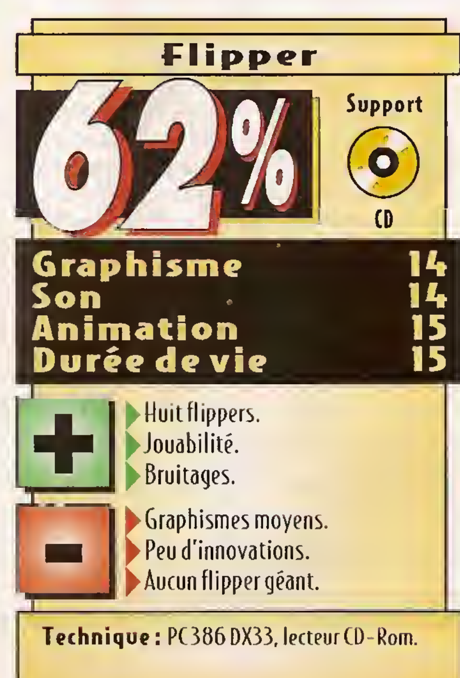
La compil' ou face : des flippers trop inégaux

ils nous renvoient plutôt à l'origine du flipper en salle : graphismes moyens, éléments de jeu limités, plateau réduit (aucun flipper géant)... Certes la jouabilité est exceptionnelle : les scrollings sont impeccables, l'usage des touches shift (flippers) et de la barre espace (tilt) est à la portée de tous... Certains plateaux comme Tarantula, Stones and Bones et Jailbreak sont même de bonne facture, très cohérents au niveau graphisme/bruitage/musique mais l'ensemble manque cruellement des « plus » qui font de Psycho Pinball le meilleur soft du genre : la richesse (éléments du plateau, modalités d'acquisition des bonus) et le « fun ». En plus, si la majorité des flippers proposés dans Pinball Fantasy Deluxe manquent de génie, certains sont franchement affligeants. La palme du « most consterning » revient sans hésitation à Kick off : graphismes médiocres, peu d'éléments, bruitages simplets, pauvre petite musique débilitante... On a le droit de préférer les quatre excellents flippers de Psycho Pinball aux huit inégaux de PFD.

Kick off, c'est nul !

Quoi ? Vous me trouvez trop critique, je n'aurais rien compris au flipper, bref je serais indigne de tester ce soft ? Vous médisez, j'ai derrière moi des milliers d'heures, penché au-dessus d'un vrai flipper, la clope au bec et le casque de mob posé sur le comptoir. Vous pensez que je m'acharne sur un pauvre petit soft innocent, qui, s'il était sorti avant Psycho Pinball, m'aurait enchanté ? Là, vous visez juste. D'abord parce que PP est aujourd'hui le flipper ultime sur PC et tend à écraser tout autre soft du genre. Ensuite parce que j'adore les exercices de destruction méthodique. On m'a d'ailleurs surnommé « le pitbull du glok potentiel ». Quand je tiens un soft aux relents daubesques, je ne le lâche plus. C'est ignoble ? Attendez. En avril, je ne me suis pas découvert d'un fil (et j'ai failli mourir de déshydratation), alors en mai, je fais ce qu'il me plaît.

Éric Ernaux



Flipper

62%

Support : CD

Graphisme	14
Son	14
Animation	15
Durée de vie	15

\+ Huit flippers. Jouabilité. Bruitages.

\- Graphismes moyens. Peu d'innovations. Aucun flipper géant.

Technique : PC386 DX33, lecteur CD-Rom.

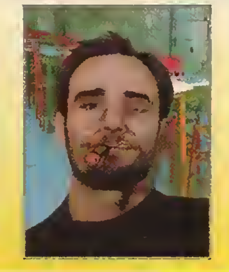
Versions : Amiga (1Mo de Ram).

Testé sur : 486 DX2 66 Mhz, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 300 francs

L'avis d'Éric

Twenty First Century Entertainment et moi n'avons pas la même conception du « Deluxe ». Même si les huit flippers proposés sont d'une excellente jouabilité, la plupart possède un look archi-suranné : graphismes moyens, plateau de jeu réduit et plutôt dépourvu d'éléments (bumpers, rampes...), pas de bonus amusants (que des x ou des +, peu d'effets visuels, aucun mini-jeu)... Les nostalgiques apprécieront, les autres préféreront Psycho Pinball, plus beau, plus riche, plus « fun » que Pinball Fantasies Deluxe.

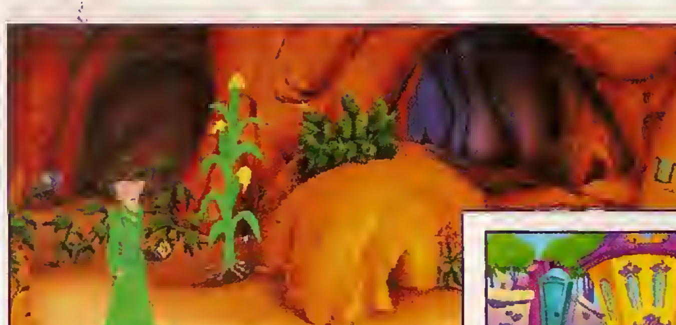


KING'S QUEST VII

THE PRINCELESS BRIDE

Le roi, la princesse et le mac...

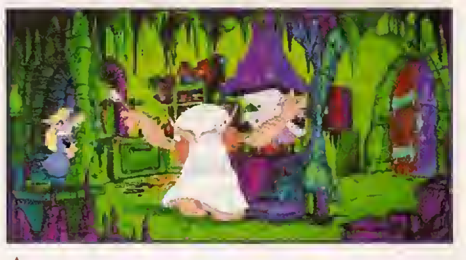
Sorti depuis quelques mois sous Windows, King's Quest VII est désormais intrônisable sur Mac. Les possesseurs de la bécane la plus conviviale du marché peuvent-ils raisonnablement se réjouir comme des fous du joli cadeau (sucré) de Sierra ? Ben, faut voir.



▲ *Loin des fastes de la cour, Valanice est obligée de s'improviser agricultrice et donc de salir ses longues mains blanches...*



▲ ***La mère de Rosella vient de plonger dans un monde digne de Lewis Caroll : maisons de poupée et animaux bavards.***

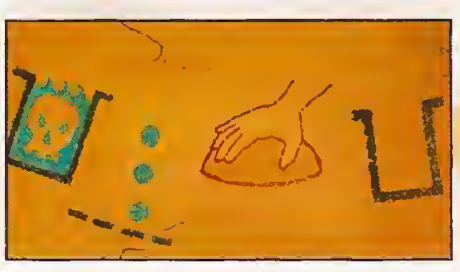


▲ *De pire en pire, notre délicieuse princesse va devoir ingérer l'immonde et malodorante cuisine du cuistot maison.*

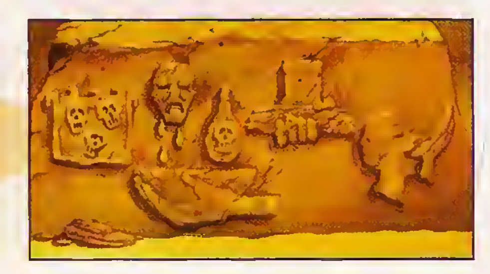
Après une fausse manœuvre dont j'ignore complètement la nature, une reine et sa fille sont projetées dans des mondes parallèles. La première dans un univers à la « Alice au pays des merveilles » (beaucoup de petites bêtes anthropomorphes), la seconde dans un environnement peuplé de gros monstres (trolls, morts vivants et autres joyeusetés). Valanice, se sentant investie d'une mission protectrice, cherche sa fille perdue. Rosella, plus fougueuse, plus jolie (avant sa transformation en trollette scrofuleuse), part en quête du monde des nuages. Le joueur va donc incarner successivement Rosella et sa mère à travers six périodes distinctes (vous pouvez « entrer » directement dans chacun des chapitres). Le lecteur mâle : « ouais bon, ton truc là, c'est pour les filles ou les mômes, je ne suis pas concerné, voire je m'en contrefous éperdument ». Il est vrai que le scénario fleure bon le conte Disneyien. Le jeu lui-même ne contredit pas cette prime impression, dans les graphismes tout d'abord. Fins, très travaillés, baignés de teintes bleutées et de nuances ocres, chaque nouvel écran est un ravissement. Les héroïnes et plus généralement tous les personnages humains semblent tout droit sortis de La Belle au Bois Dormant tandis que les créatures annexes, plus toons, possèdent des graphismes moins conventionnels mais qui restent « clean » (les trolls de KQ VII, sorte de lutins verdâtres à gros pifs, sont plus amusants que repoussants).

Leurs animations, qu'elles soient liées à une action joueur ou cinématiques, sont proches des dessins animés américains (genre Alladin). Les postures et mouvements des personnages, pensés en fonction de leur physique, donnent lieu à des séquences particulièrement cocasses (la mama Troll donnant des conseils à Rosella : un must !). En plus, comme nos deux jeunes damoiselles ont vécu une enfance surprotégée ne les préparant pas vraiment à la vie au grand air, elles bénéficient d'animations qui expriment leur totale ingénuité : elles sursautent au moindre faciès grimaçant, continuent à se déplacer

Un produit bizarrement positionné



Les gentes damoiselles que vous incarnez étant trop limitées du cortex pour avoir une idée toute seule, vous devrez lire certaines peintures rupestres pour savoir quoi faire. Sans cette lecture préalable, vous ne verrez pas les objets nécessaires à votre progression d'où blocage. Ça c'est du rôle-play !





▲ Gros chagrin : Rosella découvre sa mutation en monstre hideux et, plus horrible, son mariage prochain avec un Troll.



▲ Valanice se mire dans l'eau d'un puits : aujourd'hui je suis belle mais dans vingt ans comment ma peau paraîtra-t-elle ?









Chaque objet de votre inventaire peut être visualisé en 3D. Vous pouvez le faire tourner sur lui-même pour l'observer sous toutes les coutures et même le manipuler (ouvrir, prendre, actionner).



▲ La vilaine sorcière de Blanche Neige et les Sept Nains n'était pas morte ! Elle revient dans King Quest VII.

en milieu hostile à grand renfort de jupe plissée froufroutante, pleurnichent à la moindre petite contrariété, s'effarouchent de leur propre audace… Si on ajoute à cela une musique très agréable, de bons bruitages et une interface joueur simple d'accès et confortable, la conclusion s'impose d'elle-même : ce jeu bénéficie d'une réalisation impeccable. Oh ? C'est vrai ? Impeccable ? En fait non, pas vraiment. Les animations sont lentes et parfois hachées, les transitions entre décors assez pénibles… D'abord énervé par cette mauvaise gestion des ressources du système, le joueur se tasse progressivement dans son siège puis finit par s'endormir devant l'écran. Il pourrait en être autrement si, malgré cette relative lenteur, le scénario était plus adulte (allez, disons adolescent et n'en parlons plus), moins cucul la praline, mièvre et sirupeux. On pense d'abord à un reciblage du produit sur un public plus jeune : contrairement aux précédents

Walt Disney comme référence

numéros, King's Quest VII serait un jeu d'aventure « rien que pour les enfants ». La pratique du jeu dément cette impression. Certes, vous pouvez aller directement à un chapitre et chacune de vos morts s'accompagne d'une relance du scénario avant l'incident tragique, mais progresser dans le scénario n'est pas à la portée d'un moins de 14 ans et sa linéarité rigide interdit au joueur tout chemin de traverse. Ce manque d'adéquation entre l'univers de jeu puéril et les énigmes difficiles fait de King's Quest VII un jeu mal positionné dont l'intérêt reste moyen quel que soit votre âge. Dommage. Une dernière précision avant de baisser le rideau : testé en version anglaise, King Quest VII sera distribué entièrement en français (textes et voix). ■

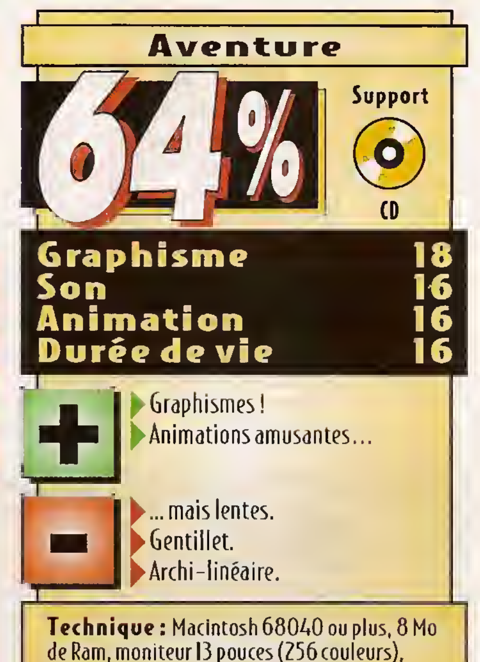
Éric Ernaux



▲ Lugubre : un sympathique mort vivant passe ses week-ends à piller les tombes pour libérer ses camarades.



▲ Une interface simple : cliquez sur un élément. Le soft décide lui-même quelle est l'action engagée : parler, prendre…



L'avis d'Éric

Sur la boîte anglaise, Sierra On-Line clame fièrement « vendu à plus de 2,5 millions d'exemplaires ». Certes, King's Quest VII, hormis sa lenteur, bénéficie d'une bonne finition (graphismes, animations, sons, interface) mais son intrigue enfantine couplée à une assez grande difficulté de progression lui interdit un large public. Comment vendre autant de jeux dans ces conditions ? La réponse est écrite en tout petit : ces 2,5 millions constituent la sommation des ventes de tous les King's Quest. Vous avez dit duperie ?

ALONE IN THE DARK 2

Un classique aborde le Mac !

Infogrames s'intéresse enfin sérieusement au Macintosh, en annonçant pas moins de six adaptations, dont la célèbre trilogie des « Alone In The Dark ». Fidèle à l'esprit « Shadock » qui règne ici, c'est très logiquement que nous commençons par vous parler de Alone « ZO », je veux dire Alone 2.



▲ *Celui-ci va vous faire passer un mauvais quart d'heure !*



▲ *Votre ami Striker n'a pas eu votre chance...*

Sorti il y a près de deux ans sur PC, Alone In The Dark fut très remarqué. Ce logiciel français se caractérisait par son mode de représentation très novateur, et l'histoire se déroulait dans une ambiance lovecraftienne des plus réjouissantes. Succès oblige, en janvier 94 sortait une suite, indépendante du premier épisode, à laquelle succéda un n° 3 se déroulant au Far-West (qui sortira sur Mac à la rentrée). L'action de Alone 2 se déroule le jour de Noël 1924, dans une maison californienne, isolée en haut d'une falaise, battue par les vents du littoral. C'est dans cette demeure, baptisée « Hell's Kitchen » qu'un détective, Striker, va pénétrer pour délivrer la fille de son client. Celle-ci a en effet été enlevée par One Eye Jack, un ancien pirate fréquentant une sorcière ! Malheureusement Striker va y laisser sa peau. L'histoire tournerait court si, avant de mourir dès l'introduction, Striker n'avait eu le temps de vous prévenir, vous : son assistant. N'écoutant que votre courage, vous décidez de partir sur les traces de votre maître, et donc d'explorer les souterrains, les passages secrets, et même les cheminées (déguisé en Père Noël !) de Hell's Kitchen.

Un scénario simple mais efficace

On le voit donc d'emblée : bâti sur une trame classique de scénario d'aventure, Alone 2 offre tous les ingrédients typiques de ce style de jeu (objets à découvrir, astuces à trouver pour abattre les ennemis), plus d'autres qui apportent une certaine profondeur à l'histoire. Ainsi, on découvrira plusieurs manuscrits narrant les exploits des pirates, compagnons de One Eye Jack. C'est tellement plus agréable d'éliminer un adversaire quand on sait à qui on a à faire ! Cela inscrit le scénario dans un univers historico-légendaire fascinant : celui des flibustiers et des contes vaudous. Vous rencontrerez ainsi plusieurs personnages plus ou moins rigolos : T. Bone le cuisinier (un as de la sarbacane celui-là, que vous prendrez beaucoup de plaisir à assommer à coups de poêle à frire !), Bubble Blade, Shorty Leg (méfiez-vous de sa jambe de bois), jusqu'au terrible maître des lieux : One Eye Jack. Rien n'est vraiment pris au sérieux, et, très vite, le charme opère. Ce charme particulier vient également de l'animation des personnages. En effet, si les décors restent en 2D, les personnages eux, sont en 3D non texturée. De fait, Carnby, le héros que vous dirigez, devient très agréable à manipuler. Vous pouvez le faire marcher, courir, pivoter sur lui-même, donner des coups de pied et de poing, pousser les meubles etc. de façon très simple.

Mais l'originalité véritable vient de ce qu'aucun tableau n'est représenté sous le même point de vue,



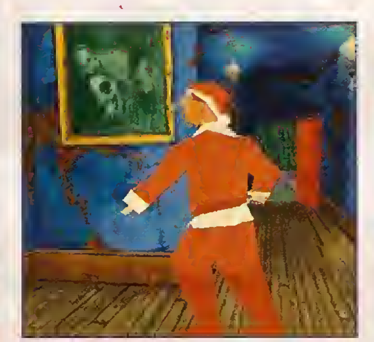
▲ *Ne faites pas cette tête, vous pouvez encore vous en sortir !*

Flagrant délit de Macintophilie primaire !

On ne peut que féliciter les éditeurs qui adaptent leurs jeux sur Mac, mais encore faudrait-il qu'ils sachent à qui ils ont à faire... Les possesseurs de Mac sont assez grands pour s'acheter un PC s'ils se contentent de sa qualité graphique. À quoi bon donc leur servir exactement le même plat que sur PC (un an et demi plus tard) sans avoir pris la peine de « rafraîchir » un peu la sauce ? On ne pénètre pas un marché avec de la demi-mesure !



▲ *Cela s'appelle partir en bulles...*



▲ *Vous noterez au passage avec quel goût exquis One Eye Jack décore sa maison.*



▲ *Tenez-vous à carreau et faites un carré d'as : ça pourrait bien vous ouvrir de nouveaux horizons...*



▲ *Ce n'est peut-être pas vraiment le moment de jouer...*



▲ *Si vous n'avez pas bu trop de rhum, vous y arriverez facilement.*

ce qui vous offre la possibilité de voir les actions de votre personnage sous plusieurs angles. Plongé, contre-plongé, gros plan, courtes focales : tout y est. On se croirait dans un film d'Orson Wells ! C'est vraiment très agréable de constater que votre personnage occupe un relief dans l'espace, alors

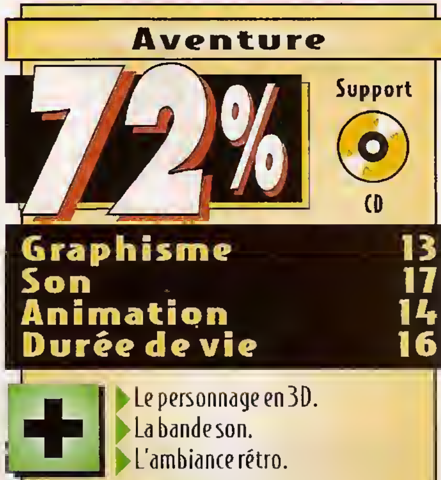
On se croirait dans un film d'Orson Wells !

que très souvent dans les jeux d'aventure on est au prise avec une pauvre petite tâche colorée, plaquée sur un décor aux couleurs criardes. Malheureusement, si les actions du personnage sont assez lentes, et ce, même sur PowerMac (Alone 2, contrairement au premier épisode, est en partie optimisé), on a tout de même l'impression que les personnages se meuvent dans une sorte d'apesanteur. De plus, si votre Carnby se fait toucher par une balle, il met un temps fou à réagir lorsque vous lui en donnez l'ordre, ce qui laisse à votre adversaire le temps de vous en décocher une deuxième. Ainsi, dans certaines situations, il ne répond pas toujours très bien et c'est suprêmement agaçant pour se défendre. Du coup les phases de combat, nombreuses et très bien intégrées dans le scénario, deviennent particulièrement difficiles, sachant que vos ennemis eux, même blessés, conservent leurs réflexes. Reprochons également à Infogrames de ne pas du tout avoir retouché les graphismes pour la version Mac, et d'avoir conçu des énigmes qui ne sont pas toujours logiques (trop facile d'allonger la durée de vie de cette façon). En revanche, saluons la qualité exceptionnelle de la musique et des bruitages, qui ont une vraie personnalité humoristico-mystérieuse et ajoutent beaucoup à l'ambiance sympathique du jeu. ■

Ronan Fournier-Christol



▲ *Les décors sont pixellisés mais corrects (ne faites pas attention au costume de Père Noël, c'est normal !).*





Technique : Mac 68040 ou PowerMac, 14 pouces, lecteur CD-Rom (double vitesse recommandé).

Versions : Mac disquette, PC, PC CD-Rom.

Testé sur : PowerMac 7100/66, 24 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 400 francs

L'avis de Ronan

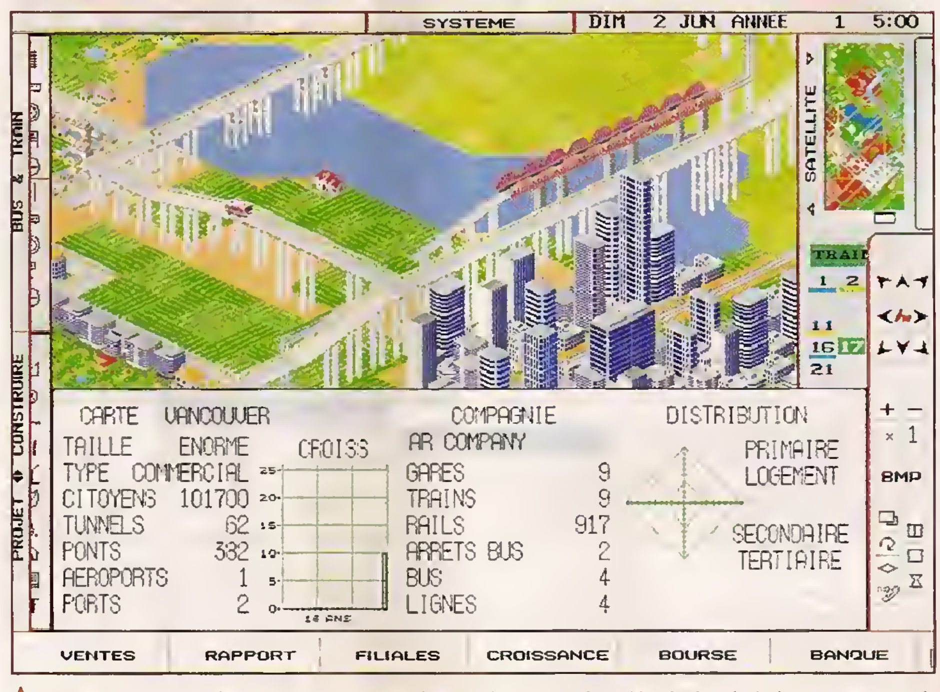


J'attendais avec impatience l'adaptation de cette trilogie, mais je regrette que le jeu n'ait pas été corrigé (surtout pour les graphismes et la jouabilité des combats), sachant qu'il est loin d'exploiter à fond toutes les capacités d'un Mac (sauf pour le son). Peut-être que Alone 3 bénéficiera de l'expérience des deux premières adaptations ? Néanmoins, si vous êtes un expert de jeu d'aventure, vous trouverez là un adversaire de taille. Sinon, vous goûterez à la joie de contrôler un personnage en 3D, ce qui est plutôt novateur sur cette machine.

A IV NETWORK$

À 4 c'est meilleur !

Chefs de gare et jeunes yuppies, passez à l'âge virtuel avec AIV Networks ! Gestions économique et de transport sont au programme pour la nouvelle mouture d'A-Train 4 revue et corrigée par Infogrames. Vos capacités de management risquent d'être mises à rude épreuve...



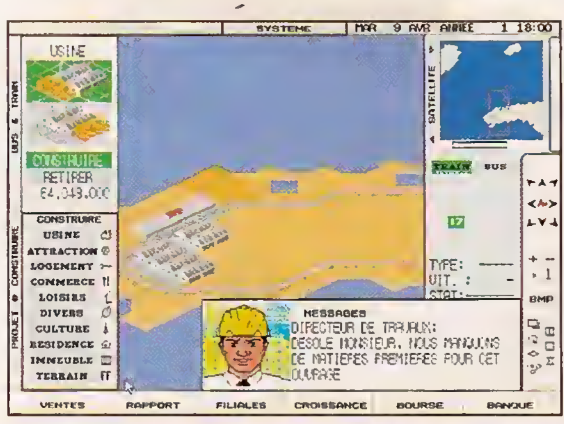
▲ *Un rapport sur la ville, le seul moyen efficace d'en connaître l'évolution (mis à part vos yeux).*

Ami cadre dynamique, AIV Networks va pouvoir répondre à tes besoins mégalomaniaques, version accumulation du capital. En effet, le soft permet d'emblée d'assumer la plus haute fonction au sein du 3ème groupe mondial, l'empire industriel AIV. L'ancien président, Dwight Owen Barnes vient de disparaître à bord de son avion alors que celui-ci survolait l'ex-Yougoslavie. Pour un jeune loup comme vous, l'occasion est trop belle : il est grand temps de montrer enfin vos qualités de gestionnaire éclairé. Et les possibilités de le faire ne manqueront pas !

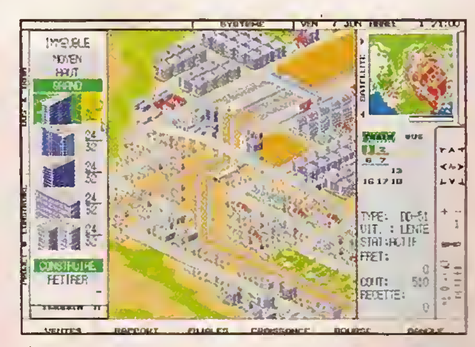
PDG, une broutille...

Concrètement, cela donne une simulation économique plus que poussée. Après une dépêche de France Info et une petite surprise, vous aurez le choix entre cinq scénarios (Come, Cleveland, Goteborg, Vancouver et les îles Caïmans). Chacun correspond à un niveau de difficulté et un challenge différents. Il s'agira ainsi de remédier à l'engorgement des réseaux de transport dans l'un ou de les développer dans l'autre. Toute la philosophie du jeu repose en fait sur l'équation suivante : bonne gestion des infrastructures routières et ferroviaires = bon essor de votre ville. Dans un scénario vide de toute construction comme les îles Caïmans, les rouages du jeu apparaissent d'entrée. Disposant d'un stock limité de matières premières, vous aurez à établir votre premier réseau ferroviaire. Cette phase passe tout d'abord par l'établissement du tracé de celui-ci. Les nombreuses options disponibles tout au long du jeu jaillissent soudain. Contrairement aux autres softs simi-

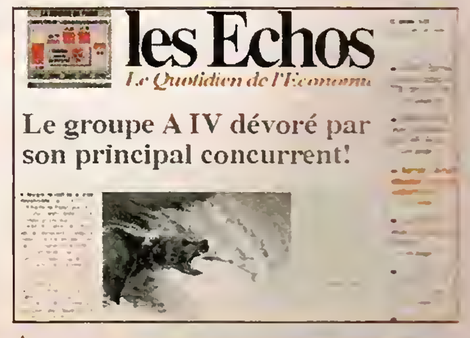
On peut même construire un métro !



▲ *Des assistants vous feront part de vos principaux besoins et des événements en cours.*



▲ *Pour étendre votre empire, de nombreux bâtiments sont disponibles : ici, les immeubles de bureaux.*

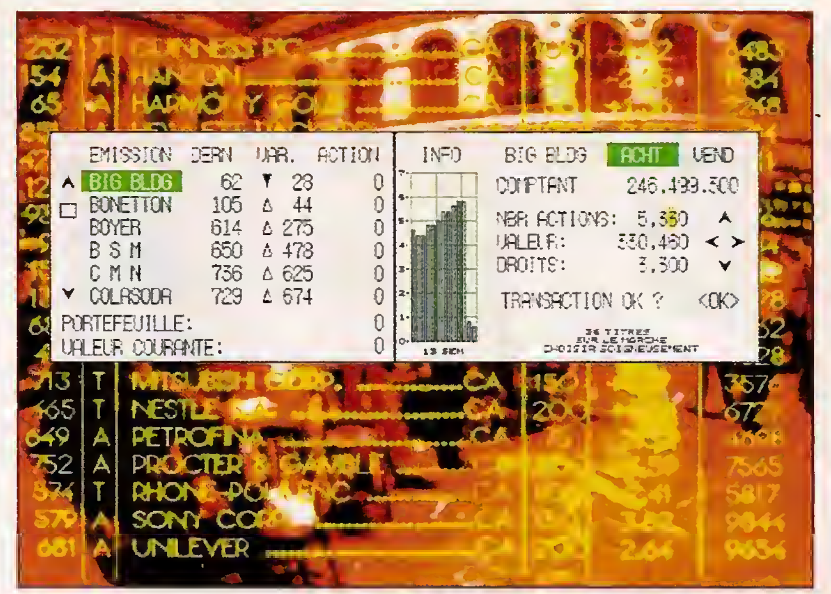


les Echos

Le Quotidien de l'Economie

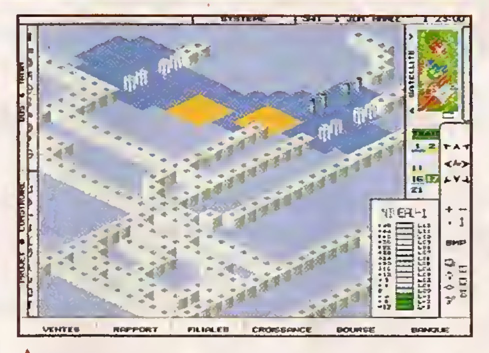
Le groupe A IV dévoré par son principal concurrent!

▲ *Une OPA sournoise contre votre société peut mettre un terme à vos ambitions.*

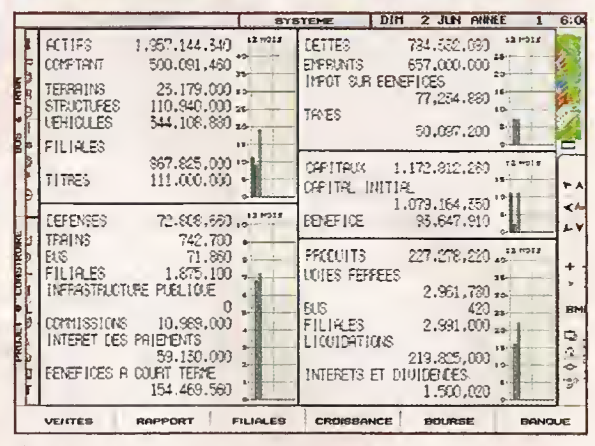


▲ Il vous faudra aussi jouer au boursier en étudiant les fluctuations des actions.

▲ Les carrés au centre représentent la matière première disponible. Des ressources indispensables.



▲ Au sous-sol, des fondations mais surtout la possibilité de construire un métro !



▲ De nombreux tableaux vous permettront d'analyser les résultats de votre stratégie.

laires, les notions de relief et de niveaux sont à prendre en compte. Ceci s'illustrera par la possibilité d'ériger un tunnel pour traverser une chaîne montagneuse ou de partager les joies des ingénieurs de la RATP en établissant des réseaux souterrains jusqu'à trois niveaux sous le sol. Vous pourrez également opter pour des voies surélevées, des ponts, etc. Après avoir terminé votre premier tracé, le choix des gares s'impose. En fait, celui-ci s'effectue en fonction de la destinée que vous souhaitez donner à sa périphérie.

Chef de gare virtuel !

Une grande gare est un bon stimulant de développement économique alors qu'une gare de campagne n'aura que peu d'impact sur les alentours. Bien entendu, vous pourrez agrandir celle-ci afin d'éviter une éventuelle collision. Cette expansion se concrétisera par l'apport de nouveaux quais fort utiles. Enfin, la partie délicate du choix de votre train arrive. Délicate puisque vous devrez vous décider devant une quarantaine de trains répartis en deux catégories : le transport des passagers et celui des marchandises. On appréciera de retrouver notre bon vieux TGV national mais aussi la plupart des plus célèbres trains européens tels le LiceCE, le 313, etc. Le transport de passagers vous permettra de répondre aux besoins des usagers et d'optimiser le passage de votre ville du stade rural à celui d'industriel. En ce qui concerne le transport de marchandises, il est vital puisque vous disposez d'une quantité de matières premières limitée. Celles-ci étant produites par vos usines et indispensables à la construction d'édifices, il est nécessaire que vos trains les acheminent sur des terrains non utilisés vous appartenant. Une usine avec trop de stock ne peut plus en produire mais possède toujours un coût de maintenance. Une fois votre locomotive sélectionnée, vous aurez à définir le nombre de voitures que vous souhaitez lui affecter ainsi que leur numéro. Il ne reste plus qu'à établir son trajet et ses horaires.

Si le challenge s'avère aisé avec quelques trains, il ne fera que s'accentuer au fur et à mesure de votre équipement. D'autant plus qu'en matière de transport, vous ne devrez pas seulement vous contenter du rail, pensez au bus et au monorail !

Gérer des locos, l'enfer !

Ces deux derniers passent par la même procédure, à savoir : construction du réseau et établissement des arrêts ou gares aériennes. Puis débrouillez-vous

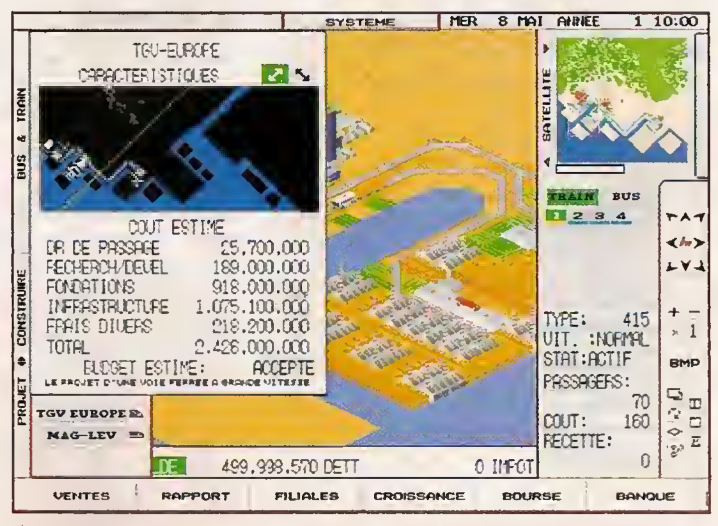

LE PROGRES

Le journal de Lyon et du Rhône

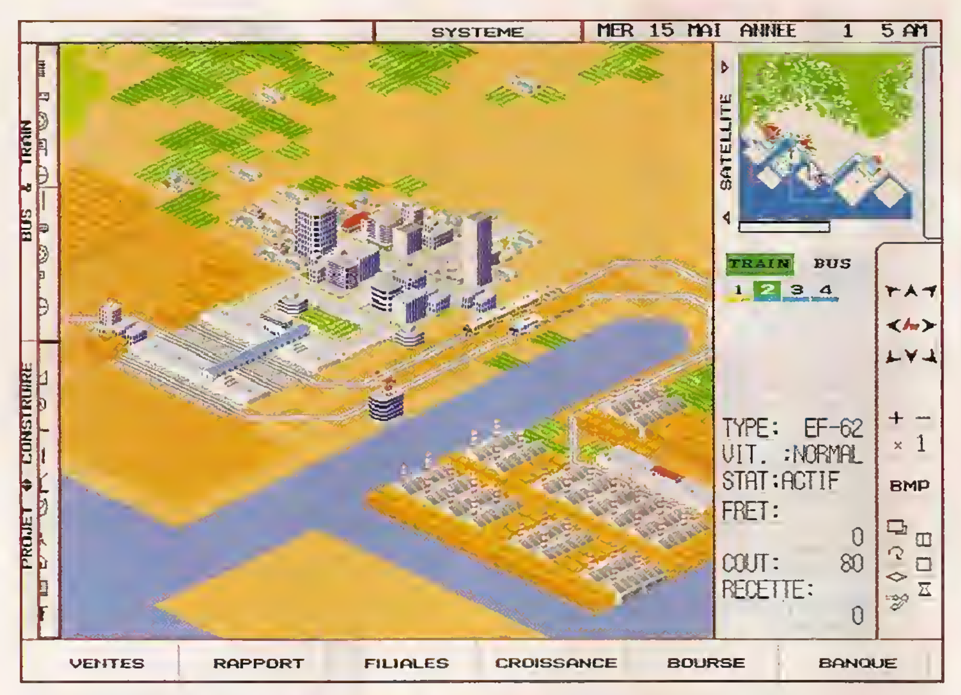
La collision ne fait heureusement pas de victimes

Satellite Météo : brouillage géant

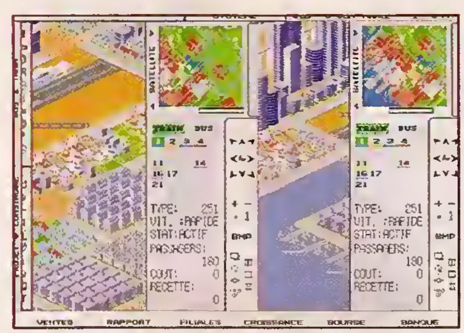
▲ Vous l'aurez compris, les collisions sont parmi les problèmes à éviter en priorité.



▲ Au fur et à mesure, votre âme de grand bâtisseur reprendra le dessus : en avant pour le TGV Europe !



▲ *En agrandissant une gare, celle-ci se verra dotée de plusieurs autres quais.*



▲ *Des myriades d'options vous offrent la possibilité de configurer votre vision d'ensemble de la ville.*


les Echos
Le Quotidien de l'Économie
Qui remplacera Dwight Owen Barnes?

▲ *Non, cette question ne fera pas l'objet d'un grand jeu concours. Inutile de nous demander pourquoi !*

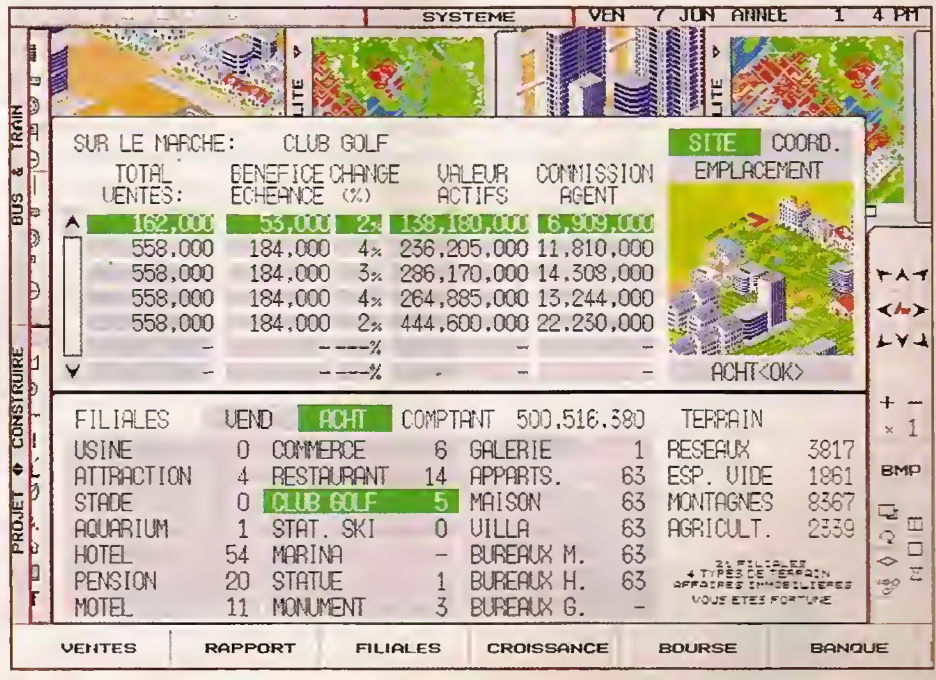
pour que votre troisième œil mutant ne perde le contact avec le numéro 3 qui devrait passer près du 7 : mais au fait que devient le 5 ? Cette partie du soft est infernale ! Et on ne s'arrêtera pas là, puisqu'une fois le problème des transports et des matières premières réglé (ce qui bien sûr, n'arrivera jamais), vous aurez à développer votre ville. Ceci passe par la construction de projets (en fait des infrastructures lourdes tels les port, aéroport) et par l'édification de nouveaux bâtiments. Encore une fois, on est comblé par la quantité supérieure au produit original. C'est donc, en premier lieu, sur toute une série de logements, résidences et immeubles qu'il faudra compter pour peupler votre ville. Afin de rehausser votre image de marque, vous aurez le choix entre divers monuments. Et si vous voulez faire de votre ville un endroit très sélect, pensez à attirer une population fortunée en construisant un club de golf,

Une partie rythmée par la conjoncture économique

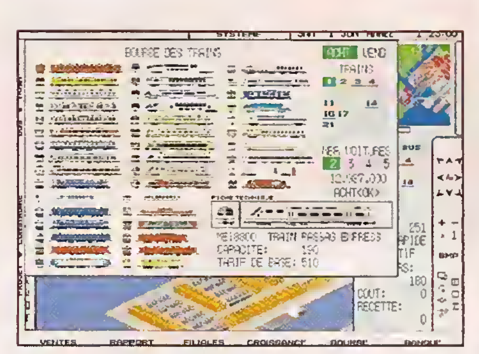
une station de ski ou une marina. Cependant, cette profusion de bâtiments ne signifie pas qu'il vous suffira de cliquer tel un damné pour construire une mégapole en trente secondes. Premièrement, la corne d'abondance n'existe pas ici et deuxièmement, vous serez obligé d'attendre si vous disposez du capital mais pas des matières premières. Bien plus, le soft vous oppose à d'autres compagnies rivales et vous oblige à vous préoccuper des tendances de la bourse. Concrètement, cela se traduira par l'émergence de bâtiments appartenant à d'autres sociétés dans votre propre ville (aargh !). Vos rêves de grand bâtisseur peuvent aussi tourner au cauchemar du fait d'une O. P. A. assassine. La

Surtout ne pas négliger la partie boursière

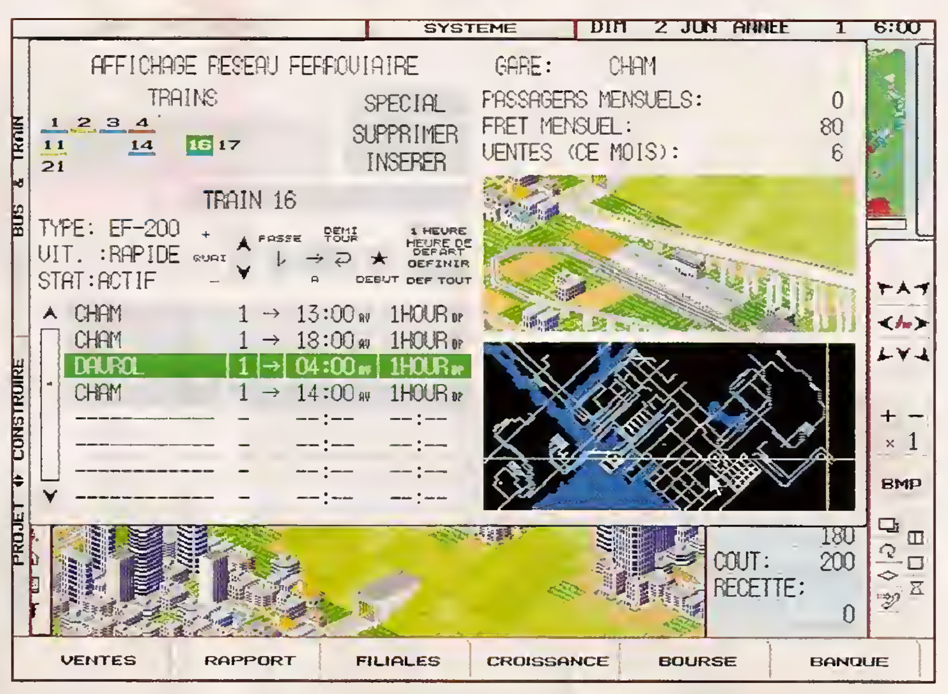
partie gestion du patrimoine est ainsi fort développée et apporte une dimension supplémentaire au programme. Grâce à toute une série de graphiques et de chiffres, vous pourrez calculer les conséquences d'un prêt sur trois ans, étudier la répartition du corps social (secondaire, tertiaire) et déterminer l'état de santé de votre groupe. Bien plus, ceci vous permettra de définir la politique de votre société. S'orienter sur la bourse peut se révéler dan-



▲ *Les filiales (comprenez vos constructions) sont également à gérer : tout se gère, tout se transforme et rien ne se perd...*



▲ *Quand sentiment et rationalisme se rencontrent... difficile de choisir !*



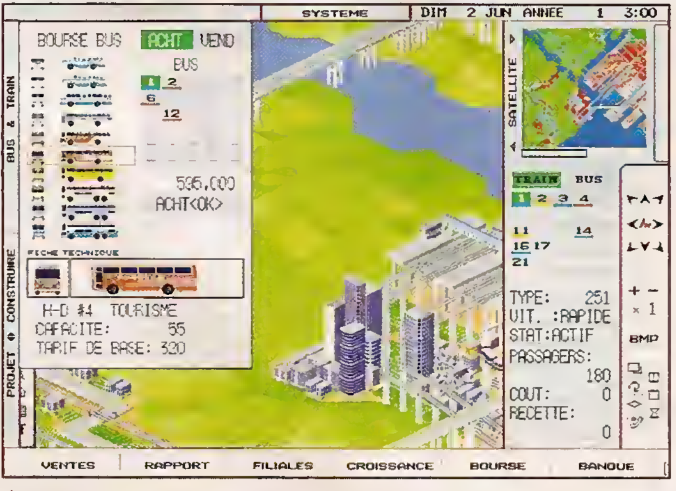
▲ *À vous de gérer le trajet ainsi que les horaires de vos trains, une lourde tâche.*

gereux, mais avec une conjoncture favorable, vous pourrez relancer le développement de votre ville. En plus de la gestion et du développement des transports (ce qui risque déjà d'en ébranler plus d'un), des problèmes de construction (manque d'espace, d'argent, de matières premières, de rentabilité et de Ko dans votre buffer neuronal), il existe une cerise sur le gâteau (en fait un pudding bien lourd en terme de paramètres à gérer).

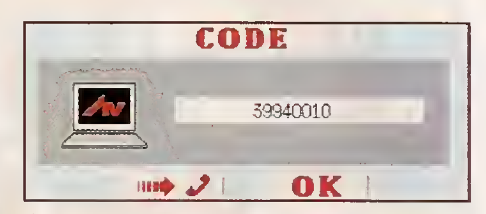
La dimension du temps réel

Tout ceci devra, bien entendu, se faire en TEMPS RÉEL. Vous découvrirez bientôt que les banquiers virtuels s'arrêtent à 17h, ne travaillent pas le dimanche, etc. Heureusement, la vitesse est ajustable. Mieux, la grande vitesse correspond à un mode accéléré qui vous permettra de ne pas attendre indéfiniment tel ou tel événement. Enfin, toutes vos fluctuations seront ponctuées par une centaine d'événements. Ceux-ci sont représentés par des coupures de journaux de L'Écho et du Progrès. Les collisions de trains ne manqueront pas de ternir votre image de marque, alors que le développement de grands projets redorera votre blason, etc. Côté options dans le jeu (possibilité d'aller à tel niveau, etc.), c'est une pléthore impossible à décrire ici. Sachez seulement qu'elles se révèlent fort bien pensés et pratiques. Quant à l'environnement sonore réalisé avec le concours des arrangeurs de l'affaire Louis Trio, il est excellent. De multiples jingles rythment les quatre musiques accompagnant chaque saison du jeu et la dépêche de France Info en introduction est une superbe idée. En résumé, un grand produit ! ■

Bruno Cardot



▲ *N'hésitez pas à compléter votre infrastructure ferroviaire par un réseau d'autobus.*



▲ *Voici l'écran du code sonore pour participer au concours d'Infogrames.*

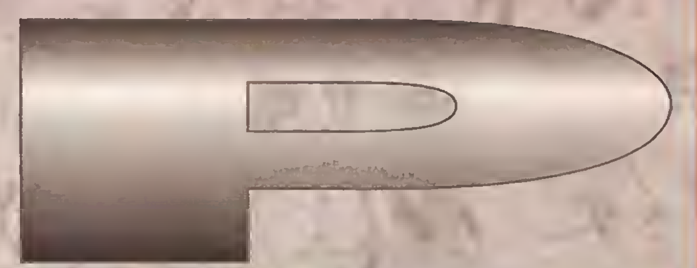


Environ 400 francs

L'avis de Bruno



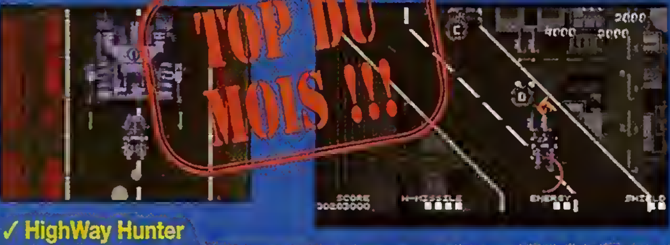
Les férus de simulation économique et les chefs de gare ne seront pas déçus avec AIV Networks : qu'ils ajoutent 5 % à la note. Infogrames a fait du bon boulot en introduisant de nouveaux trains, des bâtiments et en européanisant l'ensemble. De plus, le concours qui vous permet d'envoyer un code sonore par le biais du 36 68 est une idée géniale. Je regrette simplement (peut-être est-ce dû à mon tempérament de bourrin ?) de n'avoir pas droit à des anims au niveau des collisions. L'objectif était le sérieux et la rigueur, et il est atteint !




domaine public & shareware

Jeux





✓ **HighWay Hunter**

Safari Software filiale de Epic Megagames (à qui nous devons notamment Jazz Jack Rabbit et One must fall), nous offre ce mois-ci un splendide shoot'em up. L'action se déroule sur une autoroute futuriste. Au volant de votre véhicule, éliminez les gêneurs qui parasitent votre parcours. Highway Hunter supporte la majorité des cartes sonores (Gravis Ultrasound, Sound Blaster etc.) et des joystick(Gravis GamePad). Incontestablement le jeu Shareware du mois.

/!jeux/arcade/high.exe

Réf. : PC1716

✓ **Crossword**

Un logiciel de mots croisés fonctionnant sous Windows strictement réservé aux anglophiles. Nécessite Windows.

/!windows/jeux/reflxion/crosswo_.exe



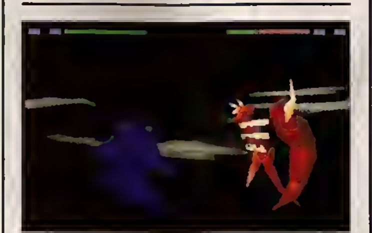


✓ **Chopper**

Un hélicoptère est pris d'assaut par des avions. Echappez à cette embuscade et anhilez les forces ennemies. Côté maniabilité, votre vaisseau répond à chacune de vos sollicitations.
Nécessite Windows, VGA.

/!windows/jeux/arcade/choppe.exe

Réf. : PC1713 



✓ **Creeps**

De dangereux combats secouent notre galaxie; en y prenant part peut-être parviendrez vous à affirmer votre prédominance ? De toute façon tous les coups sont permis ! Creeps est un jeu d'action "à la Street Fighter II" entièrement réalisé en 3D. Supporte Vga, Soundblaster. A posséder d'urgence !

/!jeux/arcade/creeps_.exe

Réf. : PC1717 



✓ **BreakFree**

Le Principe de ce jeu dos est simple: Vous devez vous frayer un passage dans un labyrinthe de brique rouge en projetant des boules d'énergies. Par ses déplacements, ce jeu rappelle fortement Wolfenstein. Agréable, il devrait vous faire passer de bon moments. Supporte Vga, Soundblaster et joystick.

/!jeux/arcade/breakf.exe

Réf. : PC1719 

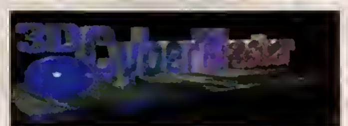


✓ **Reflector**

Un jeu mi-stratégie mi-échec futuriste. Vous devez habilement anéantir les escadrons de votre adversaire. Proche du jeu d'échec, Reflector ravira les fans de jeux de réflexion. Les graphismes VGA et la bande sonore sont très réussis. Un jeu passionnant qui vous tiendra en haleine durant de longues heures ! Supporte Vga, Cartes sonores (SoundBlaster etc.).

/!jeux/reflxion/reflec.exe

Réf. : PC1720



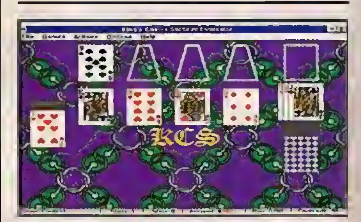


✓ **CyberBlaster 3D**

Vous devez sans doute vous souvenir du fameux speed ball (un hit en puissance sur ST/AMIGA) Cyberblaster 3D reprend son principe mais dans un environnement 3D; deux équipes s'affrontent et doivent marquer des but par tous les moyens imaginable. Avant chaque match, vous pourrez vous équiper en gadgets. Supporte Vga, Cartes sonores et joysticks.

/!jeux/arcade/cyb.exe

Réf. : PC1721 



✓ **King's Casino Solitaire**

Une compile de jeux de cartes en Solitaire sous Windows. Inépuisable ! Ces jeux demeurent (même seul) toujours aussi passionnants. Un bon investissement ...
Nécessite Wndows.

/!windows/jeux/réflexion/casino.exe

Réf. : PC1721 







Internet a indéniablement propulsé le monde informatique. Cette super autoroute de l'information recel de nombreux recoins encore inexplorés. Nous vous proposons à l'aide de ce pack de prendre le large. Vous aussi vous avez droit à votre part de soleil: alors comme moi faîte valoir vos droits en commandant le Super Pack Internet !

✓ WinSock Internet Relay Chat version 1.4E

Converser librement (en conservant l'anonymat, comme pour le Minitel) avec des milliers de connectés, c'est ce que vous propose WS_IRC. Après avoir déterminé, votre "Nickname" (pseudonyme), sélectionnez un Canal et pénétrez y (un simple clic suffit) ! Vous voici au coeur d'une palpitante discussion portant sur les Pizza aux peperronis.... A suivre

/Windows/utility/Internet/wsirc14_.exe



▼▼▼▼

✓ H.T.M.L Editor

Dans la série "Do-It-Yourself" (Faites le vous même), je demande l'éditeur de HTML. Mais HTML Kezako ? Et bien c'est tout simplement le format correspondant aux superbes pages HyperText que l'on trouve sur les sites WorldWideWeb. Comme vous l'aurez sans doute deviné, ce logiciel vous invite à créer vos pages Web. Confortable, l'éditeur nécessite tout de même une lecture approfondie de sa documentation.


/Windows/utility/Internet/htmled_.exe

▼▼▼▼

✓ Cello

Voici un petit client permettant de naviguer librement sur le Web.

/Windows/utility/Internet/cello_.exe

▼▼▼▼

✓ FTP LIST

Un fichier Texte de 900 ko (une fois décompressé) répertoriant plusieurs centaines d'adresses FTP anonymous (il n'est pas nécessaire de possèder un compte pour se connecter au serveur).

/Windows/utility/Internet/ftp_.exe

▼▼▼▼

✓ BsdChat:

Un sympathique client Irc, moins complexe que WS_IRC et intégrant quelques fonctions intéressantes.

/Windows/utility/Internet/bsdchat_.exe

Réf. : PC1700

✓ Internet Voice Chat 1.00

Vous souhaitez appeler vous amis à l'étranger mais les frais de communication ne vous le permettent pas ? Aucun problème, Internet Voice Chat se charge de tout. Précisez l'adresse IP de votre correspondant et entrez immédiatement en conversation vocal avec lui. Bien entendu, ce dernier doit avoir également lancé Internet Voice Chat sur sa machine. Pour accomplir ce fantastique tour (de magie ?), un micro relié à votre carte sonore suffit: Hallucinant !

/Windows/utility/Internet/ivc_.exe

▼▼▼▼

✓ Set Mosaic

Le paramétrage de Mosaic vous semble fastidieux ? SetMosaic est une interface de configuration beaucoup plus ergonomique...

/Windows/utility/Internet/smosaic_.exe

▼▼▼▼

✓ Ftp Daemon

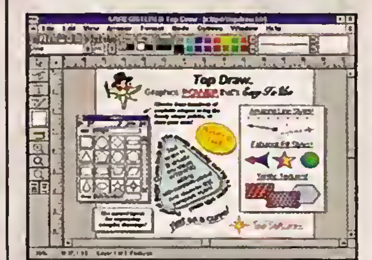
Vous aimeriez transmettre un fichier à un correspondant mais vous ne connaissez pas d'endroit où lui déposer. Ftp Daemon est un serveur Ftp complet comprenant un puissant contrôle d'accès. Grâce à lui, un simple connecté Internet peut rapidement disposer de son propre site" ! ": Pendant le temps de sa connexion.

/Windows/utility/Internet/wftp_.exe

Ces disquettes nécessitent le kit internet de base.

Réf. : PC1701 

Multimédia



✓ TopDraw version2.0

Un outil graphique d'une simplicité déconcertante, permettant de concevoir rapidement des dessins de grande qualité. Un large panel d'options est présent. Nécessite Windows.

/windows/dao/progs/topdr_.exe

Réf. : PC1714 

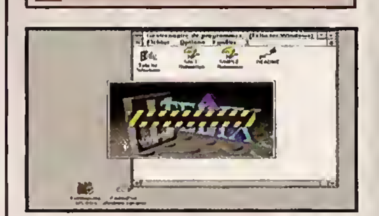
✓ Smart Book version 4.0

Un fantastique outil multimédia ! Autorisant la création de catalogues, présentation ou autres application multimédia sous forme de livret (décomposé en pages, chapitres, sous chapitres). Un player freeware(libre de droit) permettant de diffuser vos créations est également fournis.
Nécessite Windows.

/windows/edit/smartbk.exe

Réf. : PC1706 

Communication



✓ Telix for Windows version 1.01a

Ce terminal vous permettra de vous connecter et de télécharger à partir de différents serveurs tout en jouissant du multitâches (Ah télécharger un fichier pendant un traitement d'image, quelle exaltation !) de Windows. De plus, la plupart des modems y sont pré-configurés.
Nécessite: Windows, Modem.

/windows/communic/bbs/telixw.exe

Réf. : PC1704 

✓ Executor version 1.99

Un puissant émulateur macintosh couleur, complet mais surtout pleinement fonctionnel. Particulièrement facile d'emploi, il se révélera rapidement indispensable pour vos échange Mac<->Pc. En en faisant l'acquisition, accédez à une large logithèque de programmes commerciaux et shareware(allez donc faire un tour à la boutique pour les disquettes mac) macintosh (que cela soit sur cd ou sur disquette). C'est incontestablement l'utilitaire Shareware du mois. En un mot: : Etonnant !

/emulateur/executo_.exe

Réf. : PC1703 

Anti-virus



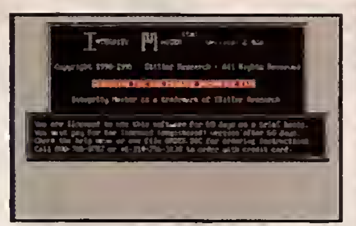
✓ FPROT version 2.16

La toute dernière version de l'antivirus Fprot, une protection fiable et sûr pour vos fichiers.
/virus/progs/fpro216.exe

▼▼▼▼

✓ Integrity Master version 2.42a:

Un antivirus basé sur la recherche générique de virus. Après avoir accompli une contrôle d'intégrité de vos disque durs, Integrity Master signalera toute manipulation suspecte. Sont atout majeur: ne pas être dépend d'une



base de signatures Virales !

/virus/progs/itm242.exe

▼▼▼▼



✓ Vsum version par Patricia Hoffman

Ce logiciel répertorie plusieurs milliers de virus, détaillant leur date de déclenchement, leur nocivité, leur manière de se propager. N'oubliez pas: La défense en matière de virus passe par une maîtrise totale du sujet !

/virus/info/vsum2.exe

Réf. : PC1716 

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !



Bon de commande

Conditions de vente: tarif dégressif en fonction des quantités.
Une disquette : 50 F - 3 disquettes : 100 F - 5 disquettes : 150 F - 7disquettes : 200 F - 10 disquettes : 250 F. Attention!
Certaines références comportent plusieures disquettes ( =1 disquette,  =2 etc)

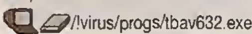
Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
P	C	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
GEN4 N°77							Frais de port	15 F
							Total	

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

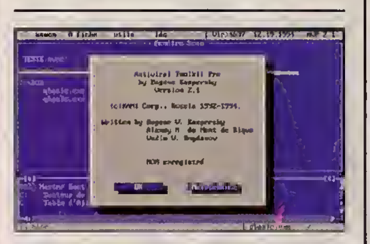
✓ Thunder Byte Antivirus version 6.32

Dos+Outils étendus & Windows :

Une disquette contenant la toute dernière version du meilleur antivirus sur le marché. Décomposé en plusieurs modules (notamment Tbscan, Tbclean), Tbav éradique prés de 90% des virus inconnus (polymorphes ou non). Grâce à ce dernier vous serez à l'abris des plus violentes agressions... ("Un scanner incomparable", Génération PC N°20 Janvier 95)


/!virus/progs/tbav632.exe

Réf. : PC1708 



✓ AVP version 2.1

Un antivirus relativement récent, qui nous parvient de Russie. Son auteur Eugène Kasperski cherche à détrôner purement et simplement ses concurrents. Le logiciel reconnaît les fichiers archives (.ZIP, .ARJ) et y effectue des recherches poussées. Seul ombre au tableau, aucune version Windows n'est pour l'instant disponible.

/!virus/progs/avp_.exe

▼ ▼ ▼ ▼



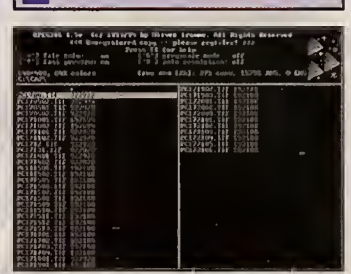
✓ VirusScan Version 2.16E

La toute dernière version du désormais célèbre antivirus de MacAffee. La majorité des derniers virus sont reconnus et peuvent être facilement éliminé. Mieux vaut prévenir que guérir: Protégez votre Ordinateur !

/!virus/progs/vscn216_.exe

Réf. : PC1702 

Utilitaires

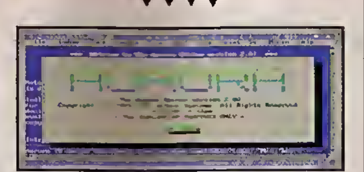


✓ QPEG386 1.15E

Qpeg 386 vous permet de visualiser tout type d'images dans des résolution allant du 320*200 au 1024*768 en 16, 256, 32 millions ou 16 millions de couleurs). Par ses algorithmes (fruit de recherches pointues) performants, Qpeg386 peut se prétendre comme le plus rapide afficheur de JPG (un format de compression ultra-puissant) sur PC au monde.

/adultes/viewer/qpeg386.exe

▼ ▼ ▼ ▼



✓ Aurora 2.0 & TSET

Deux éditeurs dos très puissants qui vous simplifierons la vie. Au programme: Interface multi fenêtrée, menus déroulants.... Jetez immédiatement Edit à la poubelle !

/dos/utility/auror_.exe

/dos/utility/tsed.exe

▼ ▼ ▼ ▼

✓ Pc Config version 7.31

Cet utilitaire est particulièrement pratique puisqu'il rend la configuration d'un PC (Périphérique, paramètre Cmos etc.) aisé.

/dos/utility/pcfg7.exe

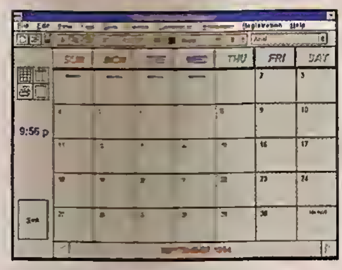
▼ ▼ ▼ ▼

✓ Windows Commander 1.51

Un programme destiné à remplacer le gestionnaire de fichiers fournis avec Windows. De nombreuses fonctionnalité ont été ajouté et l'ergonomie est bien meilleur.

/!windows/utility/bureau/wcmd15_.exe

Réf. : PC1709



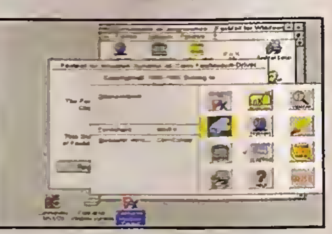
✓ Visual Planner 2.0

Un logiciel de planning particulièrement bien fini. Insérer vos rendez vous, visualisez la composition de vos semaines, optimisez votre temps et apprécier ainsi plus justement votre travail. De quoi gérer efficacement votre temps.

Nécessite: Windows.

/!windows/utility/vsplan.exe

▼ ▼ ▼ ▼



✓ Fax Mail for Windows Version 3.10

Faxmail est un logiciel de fax sous windows possédant de nombreuses fonctions intéressantes. Vous pourrez ainsi envoyer un fax à plusieurs personnes et programmer les heures d'envois.

Nécessite Windows

/!windows/communic/fax/fax31_.exe

Réf. : PC105 

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

❑ Chèque ❑ Mandat

à l'ordre de :

DISKIMAGE

135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

❑ Carte Bleue

N° Carte :

Date expiration :

Signature obligatoire :

NOCTROPOLIS

Présenté dans le n°72, Electronic Arts daigne enfin sortir une version française. Vous incarnez un fan de comics qui se retrouve projeté dans le monde de ses idoles. Suite à une retraite prématurée de votre héros, vous vous retrouvez contraint d'assumer la succession et de combattre les forces du mal. Malgré une réalisation correcte, Noctropolis propose une interface trop lourde, ce qui affecte énormément le plaisir de jeu. C'est vraiment regrettable, car l'ambiance graphique est plutôt réussie. Les écrans fixes en SVGA sont superbes, et les personnages incrustés dans les décors sont vraiment bizarres. Attention, il s'agit d'un produit quelque peu violent destiné à un public adulte.





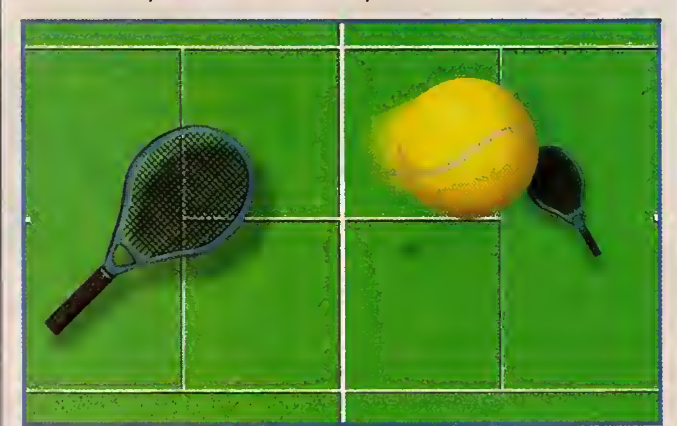


Jeu d'aventure
CD-Rom PC
Electronic Arts

73%

INTERNATIONAL TENNIS OPEN

Apparu sur CD-I, ITO débarque maintenant sur Mac et PowerMac. Malheureusement, rien n'a été amélioré. Malgré une qualité graphique « clean » (choix entre mode 256 couleurs ou mode 32 000 couleurs), ITO souffre toujours d'une jouabilité et d'un réalisme hasardeux. Le contexte sonore reste, quant à lui, d'une qualité irréprochable. Ayant désormais implémenté le mode « deux joueurs », les programmeurs d'Infogrames ont gardé les mêmes bugs. Il y a toujours ce décalage entre l'animation et le son. D'autre part, compte tenu de la puissance des machines, les animations sont toujours aussi saccadées. Bref, ITO n'intéressera que les Macfans en manque de simulations de tennis.



Jeu de sport
Mac/PowerMac CD
Infogrames

66%

THE BIG RED ADVENTURE

Rien de bien neuf dans ce jeu d'aventure, d'origine italienne, édité par Core Design. Comme énoncé dans le n°75, The Big Red Adventure ne possède que peu d'atouts. Graphiquement quelconque voire franchement mauvais et d'un style des plus douteux, TBRA dénote par rapport aux précédents produits de cet excellent éditeur. Basé sur un scénario des plus loufoques (Russie post-communiste face aux affres d'une occidentalisation galopante), cette nouvelle version n'apporte que peu d'innovations hormis des voix malheureusement en anglais. Bref, The Big Red Adventure est un soft à éviter compte tenu du niveau de qualité des autres productions du genre actuellement disponibles.

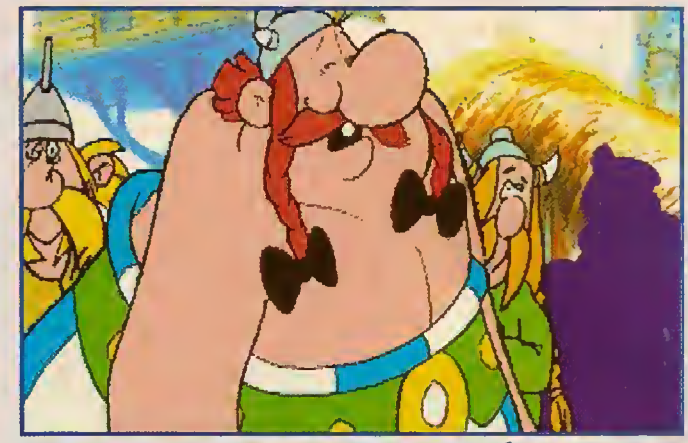


Jeu d'aventure
CD-Rom PC
Core Design

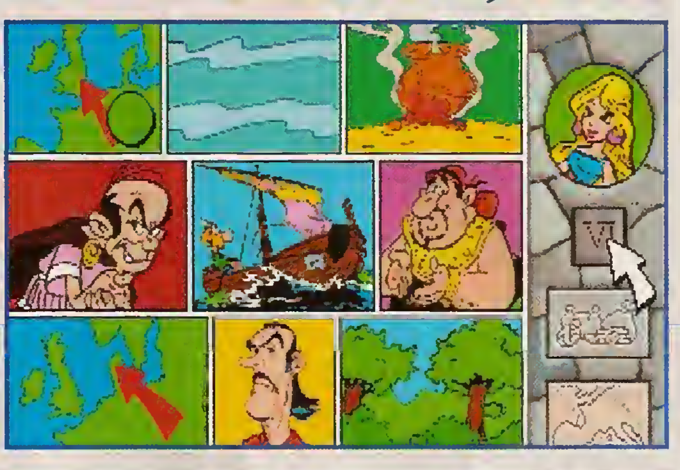
35%

ASTERIX ET LE DÉFI DE CÉSAR

Toujours dans le domaine des conversions CD-I sur micro, Infogrames continue avec l'adaptation de ce jeu de réflexion sur PC CD. Reprenant les célèbres personnages d'Uderzo, ce CD est vraiment adressé aux petits voire tous petits. Vous devez parcourir tout un damier en jetant des dés. À chaque case correspond une épreuve, des bonus ou malus. On y retrouve des jeux de mémoire visuelle ou sonore. La réalisation n'a rien d'extraordinaire mais elle colle parfaitement à ce produit. Comportant des tas d'animations et un contexte sonore tout droit tirés des divers dessins animés, Astérix Et Le Défi De César est à réserver à un public très jeune et se classe parmi les produits éducatifs.







Jeu de réflexion
CD-Rom PC
Infogrames

65%

KINGPIN

Grâce à Kingpin, je redécouvre avec joie une simulation de bowling sympathique et très facile d'accès. Que ce soit sur le plan graphique ou sonore, on ne peut faire de reproche à ce soft. Appartenant à la gamme de produit « budget », Kingpin est proposé aux environs de 100 Frs, ce qui se révèle très intéressant... C'est une bonne occasion pour vous d'augmenter votre logithèque à moindre frais. À l'instar d'Arcade Pool (du même éditeur), les programmeurs ont inclus de nombreuses options pour une durée de vie exceptionnelle. Maintenant, il faut bien avouer que, hormis les inconditionnels du bowling et les adeptes de soirée entre potes, Kingpin s'adresse à un public ciblé.



Jeu de Bowling
A500/A1200
Team 17

62%

SLAM CITY

Il s'agit d'un jeu de basket de type un-contre-un, se déroulant sur un seul panier, avec un attaquant et un défenseur. Hélas pour lui, réalisé entièrement à partir de scènes filmées, on se retrouve devant un produit techniquement joli, mais qui est loin d'être interactif. Le fait qu'il ne fonctionne que sur un Pentium est déjà scandaleux, mais il est en plus entièrement en américain parlé, ne propose pas d'option deux joueurs, et surtout, il est complètement injouable. Trop difficile, il ne répond pas aux commandes données et vous n'arriverez pas à diriger correctement le basketteur. Mettre plusieurs centaines de francs dans un soft de ce genre ne serait que pure hérésie.



Jeu de sport
PC CD-Rom
Digital Pictures

18%

JUNGLE STRIKE

Testé sur Amiga dans le n°74, l'arrivée de Jungle Strike sur PC CD n'étonne pas. Adapté avec soin par Gremlin Interactive, ce soft vous met aux commandes d'un hélicoptère armé jusqu'aux dents. Votre mission est de contrecarrer les plans machiavéliques de deux individus très dangereux. Présenté sous forme d'un jeu d'arcade en 3D isométrique, Jungle Strike PC CD est une réussite, en particulier d'un point de vue graphique. CD oblige, Gremlin Interactive a ajouté des scènes vidéos intermédiaires. Contrairement à ce que vont penser certains d'entre vous, il n'est pas possible de jouer les « bourrins ». Ici, rigueur et précision sont indispensables si vous voulez en sortir vivant.







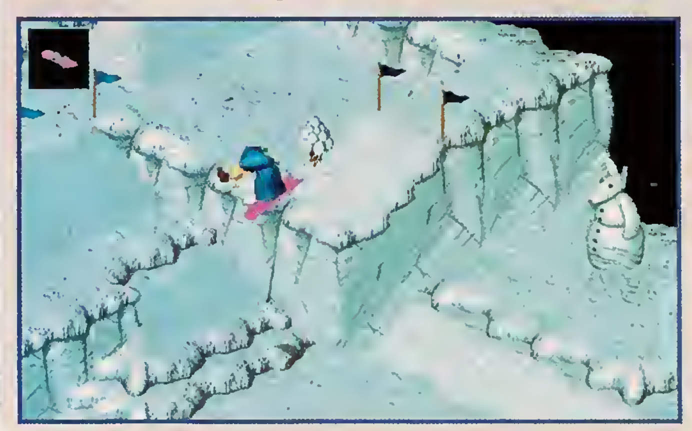
Jeu d'arcade
CD-Rom PC
Gremlin Interactive

73%

LITTLE BIG ADVENTURE

LBA débarque enfin sur support disquette… Comme il fallait s'y attendre, on perd la féerie des scènes cinématiques en plus du contexte sonore sublime. Mais heureusement, à l'encontre d'innombrables productions, le jeu se suffit à lui-même. Vous incarnez toujours Twinsen, qui cherche à libérer des griffes du répugnant FunFrock sa belle et tendre dulcinée. La réalisation n'a pas bougé et reste un modèle du genre avec des graphismes en SVGA. Les animations des divers personnages sont tout simplement époustouflantes et, quand on sait que le scénario est une pure merveille, on ne peut que dire : « ceux qui ratent ce soft s'en mordront les doigts toute leur vie et même au-delà… ».







Jeu d'action/aventure
PC (disquette)
Adeline Software

89%

RECEVEZ GRATUITEMENT

LES MEILLEURS SHAREWARES POUR PC (DOS ET WINDOWS)

Pour la première fois ! HERETIC jouable directement depuis le CD

JukeBox vol. 2

JEUX • UTILITAIRES • ANTI-VIRUS • SYSTEME • ICONES • ...

LE CD JUKEBOX VOLUME 2 POUR PC

DOS ET WINDOWS

- **SCREEN SAVERS :** Choisissez votre économiseur d'écran préféré
- **ANTIVIRUS :** Les derniers anti-virus pour la protection de votre ordinateur
- **JASC MULTIMEDIA CENTER :** Gérez vos images simplement avec ce programme puissant : 35 formats graphiques reconnus.
- **VIDEO FOR WINDOWS**
- **ICONES :** Des dizaines d'icônes pour vos diverses applications
- **SCREEN SAVERS :** Choisissez votre économiseur d'écran préféré

ES JEUX DOS

HERETIC : JOUABLE sur ce CD
Meilleur que Doom ! Plus d'options, plus d'action, plus de sensations !

HIGHWAY HUNTER : JOUABLE sur ce CD
Une action ultra-rapide pour un jeu de vitesse et de destruction.

TRAFFIC DEPARTMENT : JOUABLE sur ce CD
Plongez-vous dans un monde futuriste plein de pièges et d'ennemis belliqueux.

ASTRO FIRE : JOUABLE sur ce CD
Un jeu d'action étincelant possédant des graphismes somptueux.

ES JEUX WINDOWS

JIGSAW : Le meilleur puzzle : des tableaux magnifiques en 256 ou 16 couleurs.

PRAIRIE DOG HUNTER : Chassez des chiens de prairie dans un décor étonnant de réalisme.

- **MICROMAN :** Un jeu de plate-formes rapide et très prenant.
- **TAROT 2000 :** Un jeu de cartes français en français avec des graphismes superbes et des adversaires à la hauteur...
- **WIN POKER :** Une version très réussie d'un jeu universellement connu.
- **K-CHESS :** Un jeu d'échecs qui vous fera mordre la poussière.

LES UTILITAIRES

- **NEOPAINT :** Le plus fabuleux programme de dessin 2D sous Dos : un must.
- **WORD EXPRESS :** Un traitement de textes du niveau de Word pour le prix d'un Write !!!
- **ASTRO WORLD :** Découvrez votre ciel astrologique avec ce logiciel en français.
- **UNINSTALL :** L'outil que vous attendiez : désinstallez proprement vos applications Dos et Windows.
- **ICONES :** des dizaines d'icônes pour vos diverses applications

LES EDUCATIFS

- **BERT'S CHRISTMAS :** Un livre de coloriage électronique simple d'emploi et superbement illustré.
- **GRAF :** Devenez le créateur d'objets mathématiques tous plus merveilleux les uns que les autres.
- **JE TU IL :** Ou comment apprendre simplement les conjugaisons.
- **SKYMAP :** L'univers à votre portée avec ce programme d'astronomie très complet.

Version jouable :
C'est nouveau, grâce à JukeBox, vous n'aurez plus à installer les jeux sur votre disque dur. Vous lancez votre jeu directement du CD-Rom

Pour recevoir gratuitement*, chez vous, par la poste, le CD JUKEBOX Volume 2, composez sur votre Minitel le

3617 JUKEBOX

ez nous simplement votre adresse sur le 3617 pour recevoir, chez vous, par la poste, votre CD JukeBox Volume 2 pour Windows et MS-DOS. Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen t prises en compte. * Coût de la communication 5,48 F.TTC la minute, rien d'autre à payer. Temps moyen de connexion constaté 5 minutes. Envoi en France métropolitaine uniquement. Le Shareware n'est pas iciel gratuit. Son auteur vous permet de l'utiliser gratuitement pour le tester. Si vous l'utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.



PointSoft

PointSoft S.A. - RC B 391 054 061 - 111, rue de Croix - 59510 HEM - FRANCE

BIOFORGE



Vous êtes agrafé depuis des dizaines d'heures devant ce jeu d'aventure dantesque et crac, un petit obstacle insignifiant vous pollue la vie. Pas de panique, nous sommes là pour vous épargner une surchauffe excessive des synapses. GEN4, le seul magazine Lawfull Good !

Prière : lecteurs, ne suivez pas scrupuleusement cette soluce, vous passeriez à côté de tous les petits détails qui font l'immense richesse du scénario de Bioforge. Consultez tous les écrans, tous les livres de bord... Cela ne vous aidera peut-être pas dans votre progression mais vous permettra sûrement une meilleure compréhension de l'intrigue.

Choc post-opératoire

Vous vous réveillez de votre intervention chirurgicale la bouche pâteuse, et un robot-infirmier entreprend déjà de vous administrer un sédatif en intraveineuse. Frappez-le sauvagement pour le désactiver puis propulsez-le, à coups de savate, dans les lasers de la porte : il grille et entraîne une dysfonction du système ; ce qui vous permettra de passer en courant. Entrez ensuite dans la cellule du manchot bleuâtre et faites-lui comprendre que vous détenez un remède pour traiter sa grosse psychose : la mort. Lorsque vous aurez soulagé ce Schtroumpf body-buildé de ses vilaines obsessions, récupérez la **fourchette** qu'il gardait jalousement ainsi que le **livre de bord** et la **photo** qui encombrent la cellule. Retournez dans le couloir et, avec la fourchette, ouvrez le boîtier qui se trouve à droite de la porte verte du fond. Vous accédez alors à un écran spécial : établissez un lien entre l'entrée gauche et la sortie droite (traits rouges épais) ; commencez par la droite pour éviter de connecter l'entrée avec une sortie inadaptée (occasionnerait une énorme décharge électrique). La porte s'ouvre. Non, en fait, elle ne s'ouvre pas. Placez vous face à la porte et forcez-la en appuyant sur la barre espace.



Clef organique

Dans cette nouvelle salle, utilisez les écrans du fond pour déconnecter les lasers de la cellule contenant le robot d'entretien. Allez chercher la **flûte** et le **livre de bord** qui se trouvent dans cette pièce. Vous pouvez jouer un morceau de flûte traversière, cela ne sert à rien mais c'est sympa. Retournez ensuite dans la salle de contrôle et activez le terminal à gauche en arrière plan pour manipuler le robot (mode manuel). Faites-lui ramasser le **bras tranché** puis dirigez-le vers la salle de contrôle dans laquelle vous vous trouvez. Placez le robot à proximité du détecteur digital, à gauche de la porte d'accès (vers l'inconnu) et utilisez l'outil « seringue » : il place la main bleutée sur le détecteur. Engagez le robot en mode « auto » et coupez le contact. Passez alors sur le terminal en premier plan et saisissez le code d'accès qui se trouve au chapitre « Entrée 12 » du livre de bord. Placez-vous sur la plaque qui se situe sous le robot d'entretien, votre poids fera s'ouvrir la porte d'accès. Courez alors jusqu'au recoin de la porte qui se trouve à gauche du couloir, laissez passer le Dreathnough, puis galopez jusqu'à la salle de cryogénisation au fond du couloir à droite.

Raptor, pas mort !

Dirigez-vous vers le bouton qui se situe à proximité du sas pour ouvrir ce dernier. Tournez ensuite le volant et videz une



bonne dose de liquide cryo avant de couper l'arrivée. Refermez le sas (bouton) et allez consulter le tableau d'information à l'entrée de la salle. Dès que vous sortirez de vos saines lectures, un Raptor s'extraira violemment de son caisson. Courez alors sur le sas. Lorsque la créature denteuse vous aura rejoint, incrustez-lui vos semelles métalliques dans la tronche. Au bout de quelques temps, elle aura un léger malaise et s'effondrera sur le sas (en scène cinématique). Ouvrez ce dernier : la bête chute. Attendez des bruits de combat inter-monstres pour ouvrir à nouveau les vannes du liquide cryo. Après les avoir refermées, avancez jusqu'à l'échelle et appuyez sur la barre espace pour descendre. C'est beau. Marchez sur la passerelle jusqu'à atteindre trois ouvertures. Prenez celle de droite (après vous être dûment soigné). Vous émergez devant un type franchement désagréable que vous allez devoir calmer à grand renfort de massages facials. Récupérez ensuite le laser et retournez sur vos pas jusqu'à la salle de cryogénisation.

Dirty Cyber

Allez à nouveau dans le recoin du couloir occupé par le Dreathnough. Laissez ce dernier passer et appelez l'ascenseur. Entrez dedans et utilisez les commandes à gauche (par rapport à vous) pour monter au dernier étage. Arrivé en haut, utilisez les capacités de rebond de votre laser pour détruire les deux robots de surveillance qui se trouvent dans l'ouverture puis avancez délicatement devant l'ascenseur pour démolir les autres (toujours par rebond). Faites ensuite le tour du bâtiment : vous rencontrerez un Marine manifestement effrayé. Tartez-lui le museau jusqu'à ce qu'il se décide à vous connecter le canon laser. Utilisez ensuite ce canon pour exploser les deux vaisseaux qui apparaissent (flèche gauche/droite et barre espace pour tirer). Butez le Marine pour le fun, de toute façon il bat sa femme et ses gosses. La conscience tranquille, reprenez ensuite l'ascenseur pour aller au troisième étage.







Flesh and steel

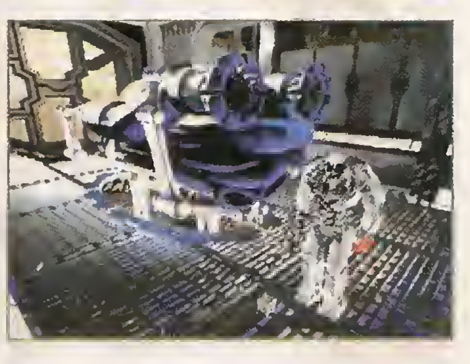
Démolissez le Dreathnough par rebond (comme « dabe ») puis entrez dans la salle au fond à gauche. Speech de Mastaba, votre « créateur ». La scène cinématique finit mal : vous perdez votre pistolet laser. Prenez la **batterie** de rechange qui est insérée dans un tiroir à gauche de l'installation chirurgicale, vous tuerez ainsi le cyborg en chantier sans vous salir les mains. Récupérez aussi le **kit médical**, vous en aurez besoin plus tard. Ressortez et allez dans la salle du fond. Montez sur la plate-forme à droite et brutalisez le Marine qui s'y trouve (molestez-le à partir de l'escalier ou choisissez des coups rapides car s'il vous bat de vitesse, les carottes sont cuites). Récupérez le **livre de garde** qu'il tient en main. Toujours sur cette plate-forme, consultez l'écran de droite pour obtenir le **code d'accès du réacteur**, puis entrez dans le plateau à vérins qui se trouve à gauche : vous serez automatiquement revêtu d'une combinaison de protection (aux radiations).

Le monstre du réacteur

Allez ensuite pianoter sur la console qui se trouve en contrebas, face au plateau à vérins, pour contrôler le robot d'entretien que vous avez entraperçu en entrant dans la salle. Dirigez-le dans la salle du réacteur (première entrée à droite en sortant de l'ascenseur). Inutile de lui faire actionner le panneau d'ouverture de porte, il peut entrer directement dans le couloir radioactif puis dans la salle du réacteur. Toujours à distance, poussez le robot sur le vilain qui fait obstacle : les deux se gamellent dans le vide, la connexion est interrompue. Sortez devant la porte d'entrée et trucidez le garde qui s'y trouve désormais. Récupérez son pistolet laser et retournez dans la salle pour aller sur la plate-forme élévatrice à gauche. Utilisez la console au fond et faites « Accès Icare ». En bas, un Marine vous attend. Sans quitter la plate-forme, descendez-le au laser, c'est simple et sans danger. Récupérez le **talkie-walkie**, il vous permettra d'entendre toutes les communications « ennemies » (laissez-le dans votre inventaire, l'écoute est automatique). Ensuite, faites le tour du vaisseau spatial et ramassez le **cube extraterrestre** qui se trouve au sol. Remontez par l'élévateur, prenez le couloir et allez dans l'encein-









te du réacteur. À l'aide de la console à gauche, connectez le pont magnétique, traversez-le et tirez sur le cyber-nounours (de suffisamment près pour qu'il envisage de vous dévisser la tête). Retraversez ensuite le pont précipitamment. Le monstre vous suit. Arrivé de l'autre côté, déconnectez la passerelle magnétique pour qu'il se vautre dans l'abîme. Réactivez le pont pour le re-retraverser. De l'autre côté, abaissez rapidement les deux barres qui se trouvent de part et d'autre de la console. Tapez ensuite le code du réacteur sur ladite console et appuyez sur « énergie bas ». Ouf !

Un p'tit cube, un gros cube...

Reprenez ensuite l'ascenseur pour accéder au niveau 4. Détruisez le Dreathnough au laser et en frontal (déplacez-vous quand même un peu pour éviter ses missiles). Traversez le couloir et utilisez le panneau de commande à droite. En cliquant sur les carrés, cherchez à obtenir le chiffre indiqué sur le livre de garde. La porte s'ouvre. Vous accédez à une terrasse. Allez complètement à gauche pour prendre l'ascenseur... et courez ! Longez la paroi rocheuse pour éviter les tirs des robots-snippers, traversez le tunnel et continuez tout droit sur le cube métallique le plus bas. Utilisez le cube extraterrestre pour léviter au-dessus de l'acide : vous atteignez un autre cube qui affleure au-dessus du lac (que de cubes !). Avancez de quelques pas (vue plus lointaine de votre personnage). Réutilisez votre objet alien. Marchez à droite. Encore un p'tit coup de cube extraterrestre... débrouillez-vous ensuite pour rejoindre l'épave du vaisseau que vous avez descendu jadis au canon laser.







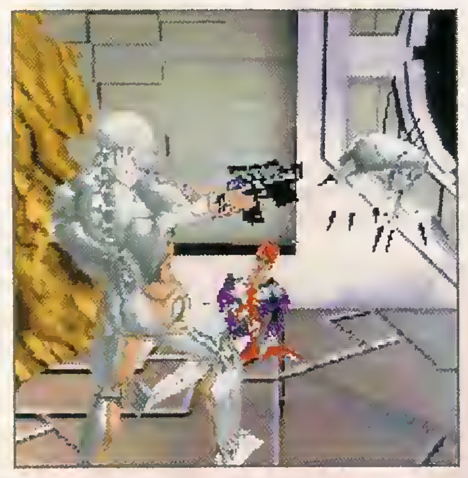


Désolé, je l'épave fait exprès

Entrez dans le vaisseau et dirigez-vous vers la grille en métal, puis reculez. Apparaît alors un Marine particulièrement vindicatif. Frappez-le rapidement et d'assez près pour qu'il n'utilise pas son laser. Votre laser étant, lui, sans effet (simple recul), privilégiez l'éclatement de viscères. Récupérez le boîtier de commande de sa grosse main ensanglantée et utilisez-le : la grille (qui bien sûr s'était refermée) s'ouvre. Vous pouvez alors accéder à un écran de contrôle : trois missiles pour vous tout seul ! Lâchez le premier. La créature cyclopéenne qui hantait les lieux se dirige alors à proximité du point d'impact. Dès qu'elle lève la tête pour identifier le cratère, lancez un deuxième missile. Elle prend l'explosion en pleine poire et, après une agonie de courte durée, s'effondre, inerte, sans vie, morte, défunte, kaput... en gros, elle ne vous fera plus c...

Bombe à livrer d'urgence

Ressortez du vaisseau, non sans avoir au préalable récupéré le médikit qui traîne dans un coin. Posez votre laser et, après vous être approché du missile non désamorcé qui gît sur le sable fin, appuyez sur la barre espace pour en extraire la **tête explosive**. Partez maintenant sur la droite de l'écran. Arrivé sur la surface métallique, utilisez le cube extraterrestre pour passer au-dessus de l'acide. Piétinez le cadavre de la créature, grimpez sur des cubes, traversez l'acide en lévitation, ceci jusqu'à rejoindre la passerelle accrochée à la falaise. Rangez le cube extraterrestre dans votre inventaire et courez sur ladite passerelle en longeant la paroi (sinon les robots-tueurs ne vous rateront pas). Entrez dans le conduit à gauche et approchez-vous de la porte scellée. Déposez la tête explosive (ESC pour faire disparaître l'écran « compte à rebours ») et ressortez très très rapidement du conduit. Explosion derrière vous. Continuez à courir et retournez chercher votre laser près du vaisseau écrasé. Puis, revenez dans le conduit, désormais sinistré, et passez la porte ou plutôt ce qu'il en reste. Au bout du couloir : une plaque au sol. Avancez dessus pour passer dans une nouvelle salle (dans la foulée, vous perdez votre combinaison de protection).

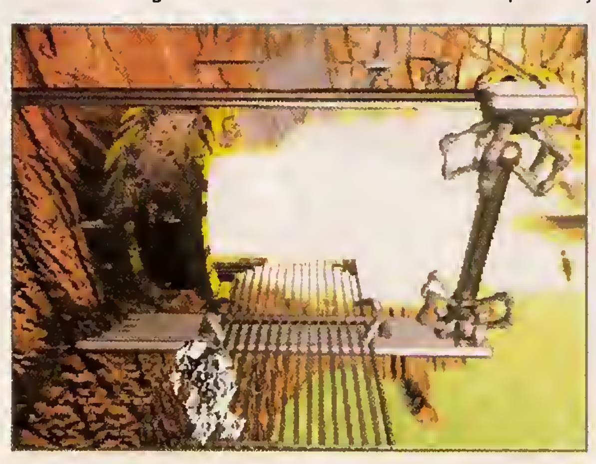






En territoire alien

Au fond de ce hall : un gros cancrelat métallique s'intéresse un peu trop à Miss l'archéologue. De loin, explosez-le au laser, puis soignez la scientifique blessée en utilisant l'appareil à cicatriser. Elle vous donne un **traducteur**. Passez dans le couloir à droite en partant de l'entrée, vous débouchez sur une grande salle dans laquelle le monstre du réacteur refait son apparition. Donnez-lui de nombreuses claques (à l'aide de la combinaison Alt 9, c'est efficace) et laissez-le vous frapper : il profite de votre chute pour s'enfuir dans le hall. Laissez-le. Retirez plutôt la plaque du sarcophage brisé puis penchez-vous sur son contenu : quatre losanges, de neuf carrés chacun, verrouillent l'ouverture d'une châsse vitrée. Votre but : reproduire le losange du haut sur celui du bas à l'aide des touches grises. Facile. En trouvant la combinaison, vous récupérez un **talisman étranger**. Retournez dans le hall, le monstre récurrent s'échappe par le métro gravitationnel. Suivez-le en utilisant le **talisman étranger** sur la diode bleue.

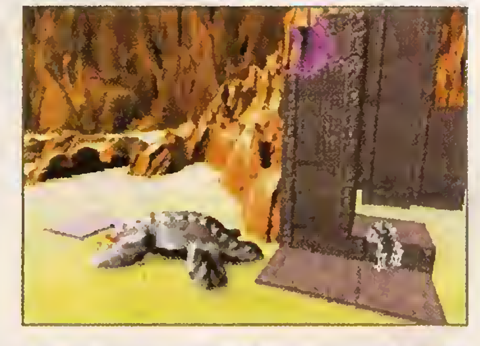


Le métro sans ticket

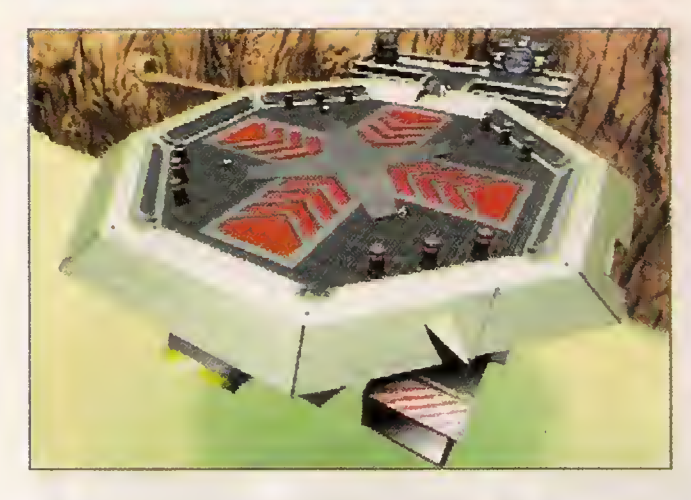
Vous débouchez sur une salle de correspondance entre quatre « lignes de métro » (dont celle d'où vous venez). Repérez les symboles qui se trouvent sur les trois autres portes basses (les entrées hautes libèrent un cyber-cafard agressif) et actionnez le pilier central : apparition d'un écran spécial. En suivant un principe de superposition, essayez de reproduire le symbole de chacune des trois portes à l'aide des carrés périphériques puis cliquez sur le cube central pour valider votre choix. Par exemple, la porte « symbole Y » s'ouvre en sélectionnant les carrés qui se trouvent à « 3 heures », « 6 heures » et « 9 heures » puis en cliquant sur le symbole central. Débrouillez-vous pour les deux autres. Passez maintenant par la porte Y : vous débouchez dans une salle sans gravité avec une étoile qui pulse au milieu. Utilisez votre laser pour vous propulser dans le passage en face de la bouche de métro et pénétrez dans le mystère de la chambre bleue. Master of Muppets est encore là ! Inutile de le laseriser, il se revêt devant vous d'une armure réfléchissante. Passez plutôt à proximité de l'autel pour éviter les dalles fragiles et allez lui remodeler le physique en mode manuel. Il se décide enfin à mourir de ses blessures. Récupérez son **cube réflecteur** et utilisez-le pour franchir la porte au rayonnement bleuté.

E. T. strikes back !

Dirigez-vous vers le « juke-box » qui trône dans cette salle et activez-le. Casse-tête : à partir de l'hexagone flashant, couvrir de couleur la zone vert d'eau sans déborder sur les cases en bleu-outremer, cela à l'aide de huit boutons de commandes disposés en cercle. Le principe est simple, oubliez les couleurs et alternez direction normale et direction opposée. Au début, faites normal (vert) ; ensuite opposé (rouge ou orange) ; puis normal… Après, Ged récite son cours : vous attrapez une vilaine migraine mais obtenez, en compensation, une **batterie extraterrestre**. Poussez votre santé au maximum avec l'ancienne batterie et échangez-la







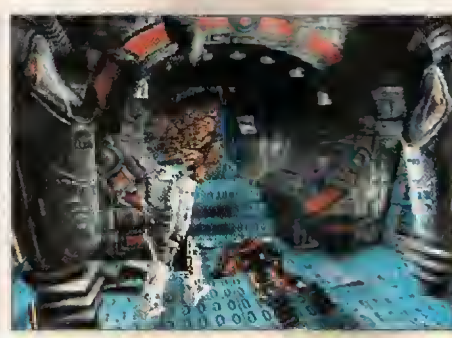
ensuite avec la nouvelle : vous pouvez désormais utiliser votre pouvoir PFD (n'en abusez pas, vous aurez besoin de l'énergie de cette batterie plus tard). Récupérez votre laser et retournez ensuite à la salle « correspondances métro ».

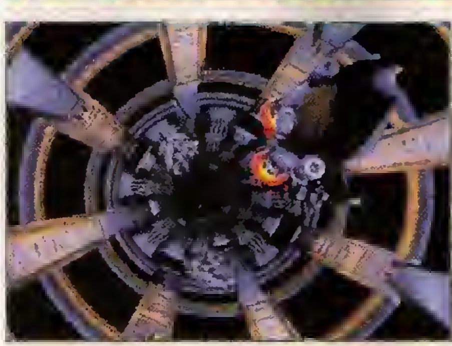
Vide-ordures cosmique

Entrez dans la bouche de métro qui vous fait face, vous accédez à une immense salle traversée de météorites (renversantes !). Votre but : aligner les symboles lisérés de bleu dans le prolongement de la fresque murale (à gauche). Conseil : activez, dans l'ordre, la première dalle à gauche, la première dalle à droite puis la seconde à gauche (chacune nécessite plusieurs passages successifs : avancez-reculez-avancez… Passez sur la terrasse en arrière-plan pour éviter d'activer d'autres dalles). Si aucune météorite ne vient perturber vos « podipulations », la salle se videra de (presque) tous les astéroïdes qui l'encombrent. Retournez une nouvelle fois au carrefour des métros et, à droite de l'entrée qui clignote, utilisez l'amas de briques roses : un écran vidéo.

Space-Marine : l'hécatombe

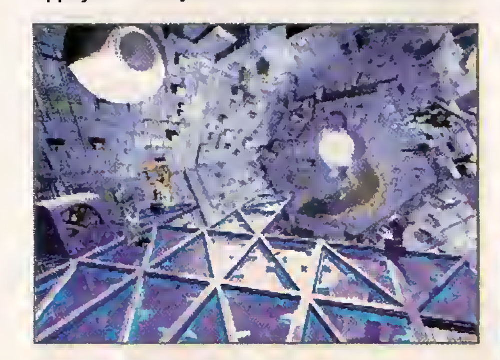
Appuyez sur le symbole du haut : l'orbe se soulève. Appuyez sur le signe du bas quand le Marine regarde dans l'ouverture : saignant ! Relevez à nouveau l'orbe central, le second Marine vous envoie une grenade. Ramassez-la vite et lancez-la dans la bouche de métro (barre espace) : boum ! Born to be killed ! Si cela vous tente, allez dans la salle jadis occupée par l'archéologue. Après avoir détruit un cloporte métallique, vous pourrez récupérer un journal électronique laissé par la scientifique. Celui-ci contient un code chapitre « 1871 » dont j'ignore la fonction (comme la version testée contenait peut-être un bug, je préfère vous le signaler au cas où ce code serait nécessaire par la suite). Retournez ensuite dans la pièce « aiguillage métro » et entrez dans le conduit dit « de la grenade-boomerang » sans oublier d'utiliser le cube réflecteur (l'orbe diffuse des rayons mortels) : vous émergez dans une sorte de temple alien. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser le traducteur pour lire les inscriptions murales (instructif : l'organisation sociale des Aliens). Sortez du « sanctuaire » et rejoignez la passerelle extérieure à l'aide du cube extraterrestre. Courez en direction de la base, votre armure de réflexion vous rend invulnérable aux lasers ennemis. En passant sous le tunnel, un marine s'oppose violemment à votre progression, refaçonnez-lui les organes vitaux puis continuez à courir vers l'ascenseur en longeant la paroi.

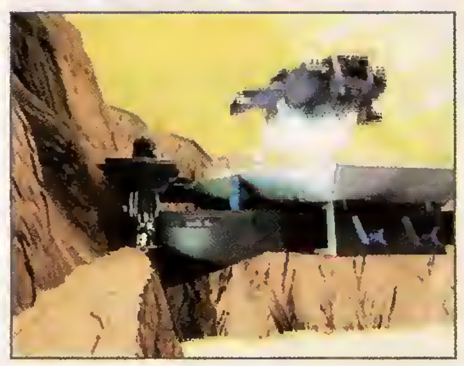












Mastaba = couard

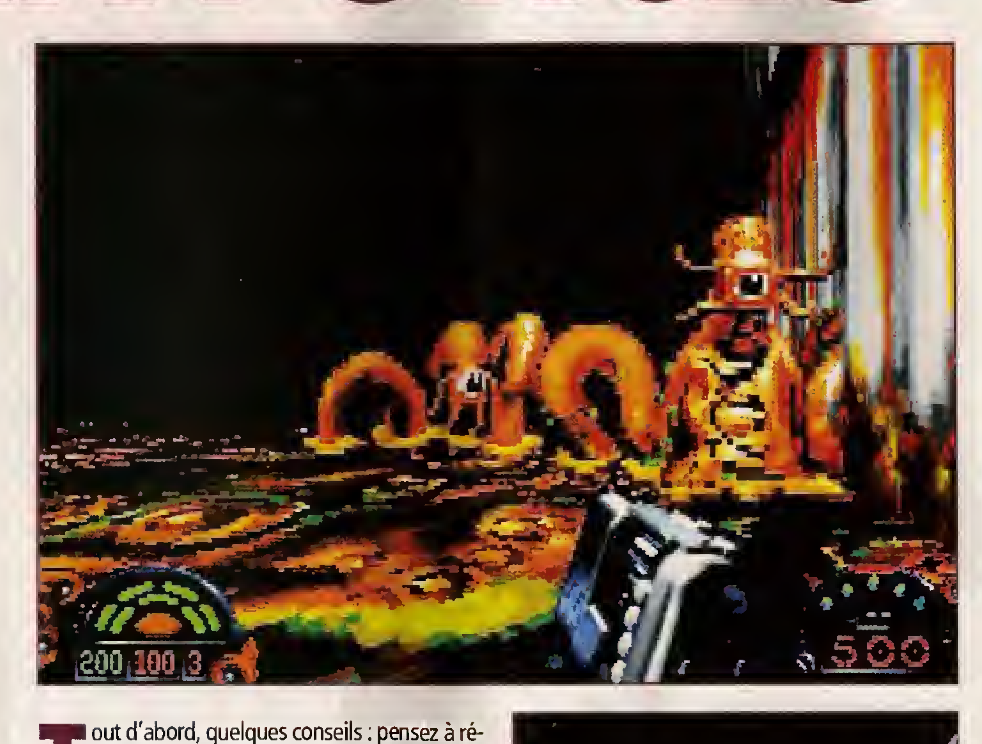
L'ignoble Mastaba s'enfuie lâchement. Prenez l'ascenseur. Nouveau marine, nouveau cadavre. Récupérez son livre de bord pour obtenir le symbole ouvrant la porte qu'il vient de franchir. Prenez l'ascenseur pour aller au niveau 3 : vous perdez votre laser. Au bout du couloir, vous apercevez un garde. Comme c'est le dernier, amusez-vous un peu. Vous pouvez vous approcher de lui avec votre armure réfléchissante et attendre qu'il se trucide avec ses propres tirs de laser ; utiliser votre capacité PFD (menu Diagnostic) puis « Charge » ; ou plus commun, faire des enchaînements poings-pieds pour l'envoyer au tapis. Entrez ensuite dans la salle dont il protégeait l'accès et allez vers le vaisseau spatial. Prenez la batterie bleue qui se trouve à l'avant du vaisseau et placez-la dans votre cyber-cuisse, vous récupérez ainsi en main la batterie extraterrestre. Déposez-la à l'avant du vaisseau (emplacement de l'ancienne). Scène cinématique d'envol : The End ! ■



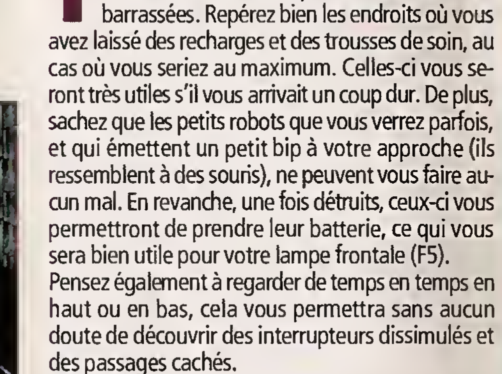
Éric Ernaux

DARK FORCES

Soit, ce jeu est franchement super. N'empêche que Force ou pas Force, certains rebelles en herbe se retrouvent complètement bloqués... Heureusement, GEN4 qui remplace le beurre dans les épinards vient à votre secours par l'intermédiaire de Didier Maillet, un lecteur au grand cœur.







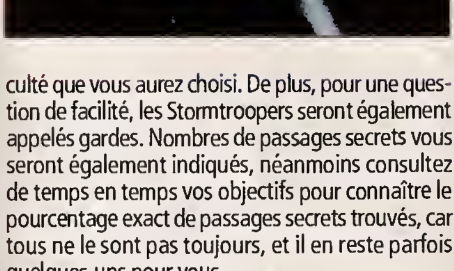
Tout d'abord, quelques conseils : pensez à récupérer les munitions ou les armes que possèdent vos victimes après vous en être débarrassées. Repérez bien les endroits où vous avez laissé des recharges et des trousses de soin, au cas où vous seriez au maximum. Celles-ci vous seront très utiles s'il vous arrivait un coup dur. De plus, sachez que les petits robots que vous verrez parfois, et qui émettent un petit bip à votre approche (ils ressemblent à des souris), ne peuvent vous faire aucun mal. En revanche, une fois détruits, ceux-ci vous permettront de prendre leur batterie, ce qui vous sera bien utile pour votre lampe frontale (F5).
Pensez également à regarder de temps en temps en haut ou en bas, cela vous permettra sans aucun doute de découvrir des interrupteurs dissimulés et des passages cachés.
En ce qui concerne les différents étages, ils seront respectivement nommés comme suit :

* Étage 1 : niveau I/Étage 2 : niveau II, etc.
* Étage 0 : Rez-de-chaussée.
* Sous-sol 1 : niveau -I, etc.





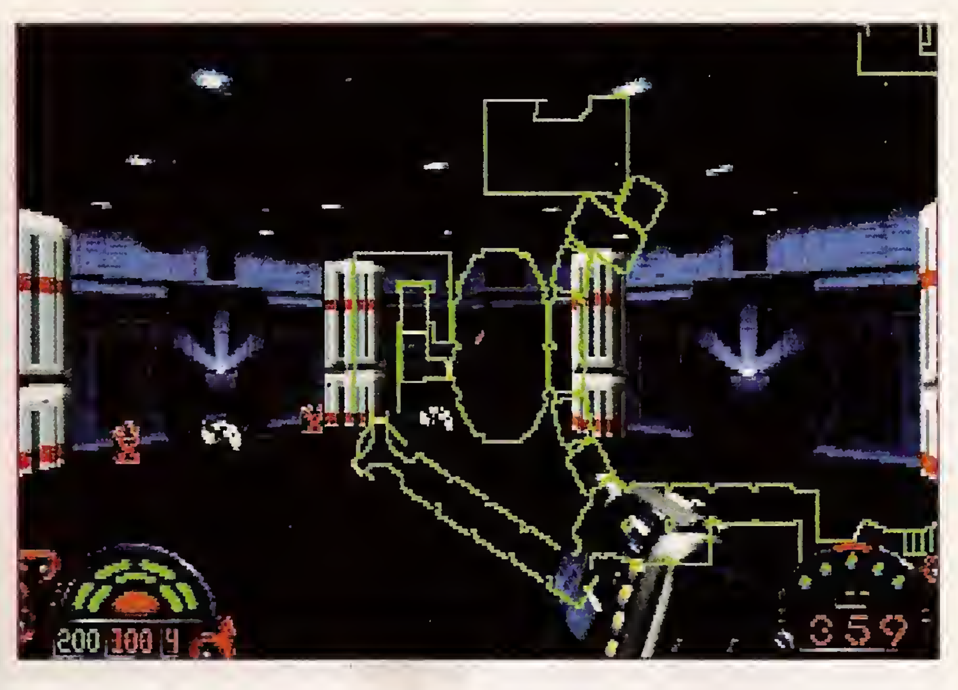
Lorsqu'il vous sera indiqué telle ou telle porte, un descriptif des divers bonus (munitions, recharges pour votre bouclier, packs d'énergie pour les lunettes infrarouges, batterie pour votre lampe frontale, vie, trousse de soin, etc.) qui se trouvent dans la pièce vous sera communiqué. D'autre part, lorsqu'il vous sera précisé le type d'ennemis rencontrés, sachez que celui-ci peut varier suivant le degré de difficulté que vous aurez choisi. De plus, pour une question de facilité, les Stormtroopers seront également appelés gardes. Nombres de passages secrets vous seront également indiqués, néanmoins consultez de temps en temps vos objectifs pour connaître le pourcentage exact de passages secrets trouvés, car tous ne le sont pas toujours, et il en reste parfois quelques-uns pour vous.
Sur ce, bonne chance Kyle Katarn et que la Force soit avec vous !



MISSION 1 : SECRET BASE

NIVEAU I

Avancez dans le couloir et pulvérisez les officiers qui sont sur votre droite. Allez ensuite dans la piè-



ce en face (Commodore impérial, officier) et récupérez tous les bonus (munitions, recharges). Revenez ensuite dans le couloir principal et allez à gauche pour activer l'interrupteur de la porte donnant sur l'extérieur.

À l'extérieur

Atomisez tous les Stormtroopers, puis revenez sur vos pas jusqu'à la porte par laquelle vous êtes sorti et allez à celle qui se trouve en face (attention aux tirs provenant des étages supérieurs !). Franchissez le sas et désintégrez le garde, prenez ensuite l'ascenseur jusqu'au niveau I et tuez l'officier ainsi que le garde. Prenez la clé rouge détenue par l'officier impérial et ressortez par l'ascenseur d'en face. Longez la paroi rocheuse extérieure jusqu'à ce que vous arriviez à deux passages dissimulés dans celle-ci. L'un est un cul-de-sac et l'autre vous permet de récupérer des bonus fort intéressants, si vous êtes sérieusement blessé (recharge, régénération : pour prendre ce dernier, il vous faudra sauter). Ressortez ensuite et revenez au bâtiment principal. Actionnez l'interrupteur pour y entrer à nouveau.

De nouveau dans la place !

Allez à la porte qui était verrouillée jusqu'à présent et franchissez-la. Utilisez l'ascenseur.

NIVEAU II

Et un passage secret, un !

Tuez le garde, et actionnez ensuite l'interrupteur, puis redescendez au niveau I.
Allez maintenant au bout du couloir où vous vous trouviez au début de cette mission et rendez-vous dans la salle qui vient de s'ouvrir à votre gauche. Activez l'interrupteur qui est encastré dans le pilier.

Retournez ensuite au niveau II où vous vous trouviez quelques instants plutôt. En vous positionnant à côté de l'interrupteur, vous aurez le plaisir de constater qu'un passage secret vient de s'ouvrir. Allez y récupérer les divers bonus qui vous y attendent (recharges, munitions, etc.).
Redescendez au niveau I, contournez l'ascenseur qui se trouve dans la dernière pièce où vous étiez. Descendez l'escalier et franchissez le sas. Envoyez le garde au ciel et descendez tout en bas.

Rez-de-chaussée

Franchissez la porte et profitez de l'effet de surprise pour assassiner le Commodore ainsi que l'officier. Dirigez-vous ensuite vers la console de commande qui se trouve au bout du couloir, zigouillez l'officier et actionnez l'interrupteur en rampant. C'est le seul moyen que vous aurez de l'atteindre.

Les plans de l'Étoile

Vous allez voir les murs qui se trouvent en face de vous disparaître dans le plafond. Vous pouvez maintenant prendre les plans de l'Étoile (munitions, recharges). Allez ensuite à la porte suivante et profitez de l'effet de surprise pour occire le Commodore ainsi que le Stormtrooper. Placez-vous maintenant devant le mur du fond, dans l'angle de droite (mais pas totalement) et appuyez sur la barre espace. Vous serez heureux de constater que le mur pivote devant vous et vous révèle une sympathique pièce secrète (munitions, batteries, recharges). Ne laissez pas le temps au Commodore de réagir et faites-lui sa fête ! Ressortez à présent et retournez au niveau I. Prenez l'ascenseur qui se trouve en haut des escaliers.

NIVEAU II

Refroidissez tous les Stormtroopers, récupérez tout ce que vous pourrez (munitions, recharges : il y en







a également en face dans la paroi rocheuse, calculez bien votre saut), puis redescendez ensuite au niveau I et continuez jusqu'au niveau 0.

NIVEAU 0

Allez dans la salle qui permet d'accéder au passage secret et prenez l'ascenseur pour monter au niveau III.

NIVEAU III

Destination mission suivante

Dégommez les gardes et les Commodores et allez à droite de l'ascenseur. Vous verrez un passage. Allez-y. Vous constaterez qu'une des parois peut s'ouvrir et que dans le conduit ainsi rendu accessible se trouve une vie. En sautant dans le conduit vous retomberez au niveau I et vous perdrez un peu de santé, donc assurez-vous d'être en forme. Retournez ensuite au niveau III et prenez votre vaisseau.



MISSION 2 : TALAY, TAK BASE

NIVEAU I

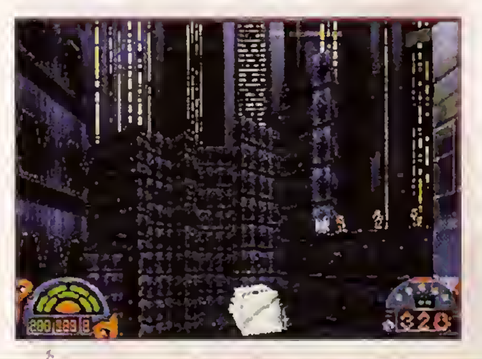
Empruntez le passage à gauche, annihilez le garde qui s'y trouve (munitions). Revenez sur vos pas et suivez le chemin de droite, blastez l'officier et le Stormtrooper, prenez munitions et recharges. Ne montez pas l'escalier mais revenez plutôt en arrière et passez par le couloir souterrain. Grimpez l'escalier et détruisez l'officier qui se cache dans le recoin sur votre droite. Profitez de l'effet de surprise que causera votre brusque apparition pour vous débarrasser du garde avant qu'il ne se ressaisisse. Suivez l'escalier qui se trouve en face de vous et allez à gauche pour allumer le garde qui vous tourne le dos. Empruntez l'escalier qui descend à droite, envoyez au ciel les gardes qui sont en bas (munitions, recharges) et remontez. Sautez par-dessus le muret qui se trouve sur votre droite et pulvérisez tous les gardes qui vous tirent dessus.

Destination : le générateur hydroélectrique

Passez le pont, allez à droite, atomisez l'officier ainsi que les Stormtroopers. Allez jusqu'au bout, prenez la supercharge qui se trouve juste à côté du lampadaire et reculez un peu jusqu'à la salle située à votre gauche.

Comme vous pouvez le constater, celle-ci est plongée dans l'obscurité la plus totale. N'allumez pas tout de suite votre lampe frontale mais repérez plutôt les gardes par leurs ombres qui se détachent sur le peu de luminosité qui règne dans cette pièce. Placez-vous de façon à en avoir un maximum dès vos premiers coups de laser et désintégrez-les tous. Allumez la lampe frontale une fois que vous serez repéré et butez les gardes, Commodores et autres nuisibles. Prenez les munitions et les recharges, puis dirigez-vous vers la pièce au nord-ouest (munitions, batterie, recharges) et tuez le Commodore qui a échappé au massacre.

Sautez ensuite le muret, assassinez le garde et allez jusqu'au générateur hydroélectrique. Marchez



sur la corniche afin de pouvoir accéder à l'interrupteur et ainsi réactiver le générateur.

Complexe réactivé

Attention, car maintenant que le générateur a été réactivé, toutes les portes fonctionnent à nouveau ; il en est de même pour les murets qui entouraient le générateur. Faites attention à ne pas tomber ! (Si cela devait se produire, longez les murs du côté droit, vous trouverez un escalier qui vous permettra de remonter vous mettre au sec et de trouver des munitions sur ses marches.) Longez la corniche entourant le générateur, vous entrerez ainsi en possession des lunettes infrarouges. Revenez au pont de départ, zigouillez tous les ennemis que vous rencontrerez sur votre chemin (Stormtroopers, Commodores, officiers). Passez la porte qui se trouve en bas et franchissez le premier sas (vie, recharges, trousses de soin) puis ressortez. Le second vous permet d'accéder à l'étage supérieur. Repassez le pont, mais cette fois-ci, allez à gauche et tout de suite à droite. Vous arriverez à une grande place sur laquelle vous verrez un garde qui vous tourne le dos. Profitez-en pour l'occire. Le bâtiment sur votre gauche contient des gardes et des officiers (muni-

Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express...

BLACK THORNE (PC)

Mines
Level 2 : FWBC
Lev 3 : QP7R
Lev 4 : WJTV
Forêt
Lev 1 : RRYB
Lev 2 : ZS9P
Lev 3 : XJSN
Lev 4 : CGDM
Désert
Lev 1 : TJ1F
Lev 2 : GSG3
Lev 3 : BMHS
Lev 4 : Y4DJ
Château
Lev 1 : HCKD
Lev 2 : NRLF
Lev 3 : J6BZ
Lev 4 : MJXG
Lev 5 : K3CH

CHAOS ENGINE (AM)

Monde 1
HHGGFFDDCCBB : Thug et Preacher, 50 000 crédits
TTTTTTTTTTTT (il y en a 12) : Mercenary et Gentleman, 45 000 crédits
Monde 2
2F#8Q55KKQNH : Navvie et Gentleman, 50 000 crédits
0WHS5PX3835F : Mercenary et Thug, 40 000 crédits
Monde 3
C4HNWRH86B18 : Navvie et Gentleman, 34 000 crédits
8H8BK0SWQY7H : Thug et Preacher, 30 000 crédits
Monde 4
HMWNVY0WB019 : Navvie et Gentleman, 33 000 crédits
P28BKM6XMWWK : Thug et Preacher, 30 000 crédits

DOOM 2 (PC)

Qui a dit qu'on ne pouvait pas utiliser de cheats en mode Multijoueurs à Doom 2 ? Car si on ne



tions, recharges, trousse de soin). Franchissez la porte sur votre gauche.

Destination Darktrooper Clue
Refroidissez le Commodore, activez l'interrupteur (recharges) et ressortez. Quittez la place en prenant le chemin de droite et entrez dans le petit passage, à nouveau sur votre droite. Dégommez le garde ainsi que l'officier qui protège le sas, actionnez ensuite l'interrupteur, attendez que le muret se positionne correctement et que la porte s'ouvre.
Annihilez le garde et continuez votre route, blastez l'officier et prenez les munitions. Rendez-vous au bâtiment d'en face. Vous devrez ramper pour y pénétrer, à moins que vous n'entriez par la brèche sur le côté droit. Foncez pour arriver au bâtiment suivant. Détruisez froidement tous les Stormtroopers que vous aurez le plaisir de rencontrer. De chaque côté de cette nouvelle place se trouvent divers bonus (munitions, recharges). Il y a également une réserve de munitions qui se trouve juste à côté de la cascade sur votre droite.

Massacre total !
Montez l'escalier, allez tout droit et prenez la supercharge pour vos boucliers. Puis entrez dans la pièce principale par le sas devant lequel vous venez de passer.
Faites-moi un ratissage complet de cette zone à l'aide de vos mines, lasers et autres joujoux fort sympathiques (Commodores, officiers, Stormtroopers).

Mission accomplie
Une fois la zone assainie, prenez les bonus (recharges, munitions, trousses de soin) et montez à l'étage supérieur par l'escalier qui se trouve devant vous.
Le second sas ne contient que des bonus, alors que le premier contient une arme. Entrez en possession de celle-ci après avoir réduit le Commodore et l'officier au silence. Vous pourrez encore prendre des munitions, recharges et autres bonus en empruntant la porte à droite du sas de sortie dans la pièce inférieure. Si vous allez jusqu'au bout du couloir en question, vous arriverez encore à un sas derrière lequel se trouve un tableau de commande. Derrière celui-ci, au ras du sol se trouve un interrupteur qui, une fois activé, donne accès à un passage secret situé dans la même pièce. Il faut ramper pour pouvoir y prendre les trousses de soin. Retournez maintenant à la zone d'atterrissage, puisque vous disposez de tous les éléments.

MISSION 3 : ANOAT CITY

NIVEAU 1
Montez l'escalier, prenez les munitions et empruntez le couloir, débarrassez-vous des deux droïdes sondes et attendez qu'ils aient explosé pour vous en approcher (munitions, packs d'énergie, trousses de soin).
Allez au bout du couloir, vous aurez à nouveau deux droïdes sondes à allumer et donc forcément deux packs d'énergie à récupérer. Utilisez l'ascenseur en haut de l'escalier et pulvérisez le droïde mentalscope (munitions, recharges, batterie).
Revenez dans le couloir, descendez l'escalier sur votre droite et franchissez la porte.

NIVEAU 0
Descendez dans ce liquide douteux qui n'est autre que l'eau des égouts et faites le tour de l'îlot central afin de prendre les munitions et les batteries dissimulées dans les angles. Remontez ensuite et allez en face de la porte, vous verrez un interrupteur à quatre positions en face de vous : allez jusqu'à celui-ci et placez-le en première position.

Sas numéro 1
Retournez dans l'eau et allez jusqu'au premier sas qui vient de s'ouvrir. Passez-le (détonateurs thermiques, recharges, munitions). Juste avant d'arriver à la cascade, prenez votre élan afin d'atteindre la corniche située en face. Longez-la, cela en vaut la peine (calculez bien votre saut : il y a des munitions, des recharges et des trousses de soin à la clé). Si vous tombez, ne dramatisez pas, vous aurez l'occasion d'y revenir si le cœur vous en dit. Allez à droite, prenez la batterie puis utilisez l'ascenseur et prenez les munitions ainsi que les trousses de soin sans oublier les recharges. Atomisez sans aucun scrupu-



Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express

peut en effet devenir invincible ou obtenir toutes les armes, il est possible de faire apparaître vos adversaires sur la carte. Pour cela appuyez sur la touche < Tab > puis maintenez enfoncée la touche < Alt Gr > droite, avant de taper quatre fois de suite le code IDDT. Évidemment, n'essayez pas d'employer ce cheat sur de petits niveaux, où vous risqueriez de vous faire abattre durant le laps de temps nécessaire à son activation (ce cheat ne fonctionne pas avec la version 1.9).

JAZZ JACKRABBIT (PC)

(Codes pour clavier Qwerty : A = Q ; Z = W ; M = ?) J'espère que GEN4 n'a encore jamais dévoilé ces codes (si ?), ayant déjà dû supprimer la moitié des bidouilles déjà écrites après que Michel, un sourire narquois aux lèvres, m'ait fait remarquer qu'il les avait déjà passées ! Pour utiliser les codes suivants, faites une pause en cours de partie avec la touche < P > puis appuyez sur la touche < Backspace > suivi de...



BOUF - énergie restaurée et invincibilité (Duracel)
CHECK - nouvelles infos sur la barre de statuts
CSTRIKE - le rêve d'Icare réalisé au Birdland
DOOM - pour doper les ennemis qui encaissent davantage et « speedent »
GUNHED - tir rapide et munitions (Demolition Rabbit)
HOCUS - téléportation (le coup du chapeau)
HOOKER - accès au niveau bonus
KEN - retour au Dos (pour jouer à Street Fighter ?)
LAMER - passer de niveau en niveau
MARK - suicide de lapin (ça devrait plaire au moins à Didier)

le le droïde mentalscope, le droïde miniature et le droïde sonde. Activez l'interrupteur, empruntez l'ascenseur et laissez-vous emporter par le courant.

NIVEAU -I
Dans ce passage, votre rapidité sera votre seul atout. Donc n'arrêtez pas de courir. Désintégrez le droïde sonde ainsi que le droïde mentalscope. Faites attention aux dianogas car, à chaque morsure qu'ils vous infligeront, vous vous verrez débité de vingt points de vie. Aussi dès que vous voyez la tête d'une de ces charmantes créatures, défoncez-lui la tronche au sens propre. Promenez-vous et vous aurez le plaisir de trouver des munitions, des trousses de soin, des batteries et des recharges ; bonus fort gratifiants vu votre situation.
Vous trouverez également deux portes :
- l'une vous permet d'accéder à divers bonus : détonateurs thermiques, munitions et trousses de soin.
- l'autre vous permet de vous éclipser rapidement avant que vos ennemis ne vous fassent la peau. Montez l'escalier, prenez les munitions, récupérez les trousses de soin (bien utiles celles-là). Prenez l'ascenseur.

NIVEAU I
Sas numéro II
Butez le droïde sonde et prenez le pack d'énergie. Retournez à l'interrupteur général et placez-le en deuxième position. Allez franchir le second sas qui vient de s'ouvrir.

NIVEAU 0
Prenez les munitions situées de part et d'autre du couloir, tuez le droïde sonde et le dianoga. Sautez dans la pièce à gauche (avant de descendre) et prenez les munitions après avoir activé l'interrupteur. Descendez alors et suivez le courant. Foncez à la porte avant de vous faire dévorer vivant par les dianogas fort nombreux dans cette zone. Activez l'interrupteur, assassinez les droïdes miniatures et suivez le courant.

Sas numéro III
Allez mettre l'interrupteur général en troisième position et franchissez le troisième sas. Récupérez les munitions à droite et à gauche de la porte. Suivez le passage sur votre droite et sortez de votre « bouillon » deux minutes. Prenez munitions, trousses de soin et actionnez l'interrupteur. Zigouillez le droïde miniature ainsi que le dianoga. Revenez en arrière, vous verrez une porte, passez-la et refroidissez le droïde miniature. Prenez les munitions et activez l'interrupteur, ressortez ensuite et continuez votre route. Une fois le droïde miniature occis, foncez jusqu'à la porte, prenez l'ascenseur et c'est reparti pour un tour de manège ! Prenez le premier chemin à gauche dès que vous le verrez, vous pourrez ainsi récupérer quelques munitions fort utiles pour la réussite de votre mission.



Sas numéro IV
Retournez à l'interrupteur général et placez-le en quatrième position puis franchissez le sas (recharges, munitions). Passez la porte et prenez les munitions ainsi que les batteries et recharges. Foncez à la porte et retournez à l'interrupteur général pour le mettre en deuxième position.

Sas numéro II
Suivez le courant. Quand vous serez descendu, vous constaterez qu'un nouveau couloir est apparu. Suivez-le (détonateurs thermiques, munitions). Passez la porte (trousse de soin), allez à gauche (munitions, trousse de soin, recharges). Puis revenez à la porte et allez à droite. Suivez le mur sur votre gauche, sautez en face pour prendre la vie et les munitions qui vous y attendent. Puis revenez en arrière et prenez l'ascenseur pour descendre. Allez à l'interrupteur et activez-le. Montez sur la plate-forme et sautez sur celle de droite, puis sur celle qui se trouve en face (attention aux dianogas si vous ratez votre saut). Vous pouvez également faire un court passage sur celle qui se trouve à votre gauche pour prendre les munitions.

Moff REBUS
Continuez votre route jusqu'aux recharges. Faites la fête du Ree-Yees qui se trouve sur la plate-forme



Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express...

SABLE - double transmutation du lapin en Lewis/Bubka (accélère le rythme)
ARJAN - apparition d'un message
GREETZ - encore un message
TIM - jamais deux sans trois

LITIL DIVIL (PC)

À l'intérieur du répertoire dédié à Litil Divil, lancez DIVIL KMCINPOCKET pour passer de niveau en niveau d'une simple pression sur la touche < F1 >. DIVIL NICOLE pour traverser les murs à l'aide des touches < Shift-P >. DIVIL MEANING pour récupérer toute son énergie avec les touches < Shift-T >. DIVIL DONKEY et la touche < T > pour amasser les trésors. DIVIL GRUMPY pour démultiplier ses clés grâce à la touche < K > (comme Key...).

QUARANTINE (CD-Rom PC)

Codes des niveaux
The Park : Omnicord is all knowing
Old Kemo : Keep the oppressor oppressing
Projects : The meek shall inherit zilch
Wharf : Have you had your hydergine today
Outside : Kemo city is a nice place to visit

RAPTOR (PC)

Une petite astuce facile pour le meilleur shoot vertical du PC (comment ça, c'est le seul ?). En niveau Rookie, une fois les missiles air/sol récupérés, appuyez sur la touche < Esc > pour sortir et vendre les missiles au magasin. Répétez l'opération jusqu'à ce que votre cupidité cède le pas à la lassitude.

RISE OF THE TRIAD (PC)



en face et vous canarde. Sautez ensuite de son côté, prenez les détonateurs thermiques et dégommez les droïdes mentalscopes ainsi que les droïdes sondes. Prenez les packs d'énergie et allez dans la salle suivante. Descendez l'escalier et allez à gauche. Récupérez les munitions, les détonateurs thermiques ainsi que les batteries. Revenez ensuite à l'escalier et allez jusqu'à celui qui est dissimulé dans la paroi sur votre gauche. Annihilez les deux derniers droïdes mentalscopes et prenez les deux packs d'énergie. Allez ensuite prendre possession de l'arme impériale énergétique détenu par le savant fou Moff REBUS.

MISSION 4 : RESEARCH FACILITY

NIVEAU 0

Attention aux falaises !

Méfiez-vous des bords de falaises, car celles-ci sont très abruptes et si vous deviez tomber, la réception serait très rude. Allez à gauche, blastez le Stormtrooper et allez dans la zone d'ombre : il y a une porte dissimulée. Elle est indiquée en jaune sur votre carte. Continuez jusqu'à l'ascenseur, appelez-le et descendez. Détruisez le garde qui se trouve en bas, prenez munitions et recharges et suivez le passage pour vous débarrassez du dernier garde qui se trouve à droite. Remontez ensuite et ressortez par la porte. Allez à droite et longez la corniche, mais surtout ne tombez pas (doucement mais sûrement). Prenez les munitions et allumez le garde à travers la meurtrière. Retournez ensuite à la porte et empruntez le passage en face. Quand vous verrez le garde mort sur votre droite, sautez de son côté, récupérez les recharges ainsi que les grenades thermiques puis revenez de l'autre côté. Sautez par-dessus la faille et pulvérisez le garde. Montez l'escalier et assassinez le garde qui se trouve en face, continuez votre montée et zigouillez le garde. Continuez, faites de même pour le garde suivant et prenez la grenade thermique. Montez sur la plate-forme à gauche et prenez les bonus (détonateurs thermiques, recharges), sautez en face ou revenez tout simplement en arrière ; après quoi rejoignez le garde que vous avez occis quelques instants plutôt. Montez l'escalier, atomisez le garde ainsi que le droïde miniature qui veulent vous faire la peau. Prenez les recharges, sautez ensuite dans le conduit qui se situe sur votre gauche.





NIVEAU -I

Dans les conduits

N'hésitez pas à ramper. Le petit détecteur de type souris vous fournira une batterie quand vous lui aurez fait goûter à vos lasers. À l'intersection, allez tout droit et récupérez les divers bonus (détonateurs thermiques, lunettes infrarouges, batterie, munitions). Revenez ensuite à l'intersection et prenez l'autre chemin. Pour remonter dans le conduit après la salle des bonus, il faut se baisser et sauter ensuite. Désintégrez le droïde qui vient vous faire des chatouilles, et baissez-vous au maximum pour le dernier morceau de conduit.

Dans le complexe

Butez le garde (vous pouvez encore l'avoir de l'intérieur du conduit), prenez les munitions et montez l'escalier. Dégommez la tourelle à droite et allez à gauche. Une fois dans la salle du fond, activez l'interrupteur puis courez jusqu'au bout du couloir. Votre action a permis l'ouverture du sas, mais seulement pour un délai de quelques secondes... Prenez l'ascenseur, montez l'escalier (recharges), shootez le garde ainsi que les tourelles sans omettre de refroidir les Commodores. Dans la pièce où se trouvait le deuxième Commodore vous découvrirez un pack d'énergie. Suivez le couloir, prenez de nouveau l'ascenseur et assassinez le garde qui vous attend en haut. Le premier sas à gauche vous permet d'accéder à une pièce remplie de recharges. Allez à l'escalier mais n'entrez pas dans la pièce de droite pour l'instant. Continuez, annihilez le garde ainsi que l'officier. Prenez l'escalier de gauche, atomisez le garde et allez dans la pièce à gauche pour y prendre les recharges après vous être débarrassé du garde en haut de l'escalier. Ressortez de cet endroit, et allez cette fois-ci dans la pièce de droite. Utilisez l'ascenseur, ouvrez le sas, désintégrez les deux gardes qui

...ces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express.

Quelques codes supplémentaires pour le Doom d'Apogee Software (depuis peu disponible en version complète).
N'oubliez pas de taper **DIPSTICK** pour activer le Cheat Mode.
LONDON - Pour activer le mode « Fog », marrant
NODNOL - Désactivation du mode « Fog »
WHERE - Complètement inutile

SHADOW FIGHTER (AM)

Quelques codes supplémentaires pour le meilleur jeu de baston Amiga.
À taper sur l'écran d'option :
TERAKAKKU - Crédits illimités
À taper au début du round :
EBBRAVOSCECCU - Mort de l'adversaire

INFERNO (CD-Rom PC)

Si vous sentez qu'un combat vous échappe à cause d'une trop grande confusion et que la panique vous gagne (ce n'est qu'une supposition, ne le prenez pas mal), utilisez le Navicom pour faire une pause et reprendre vos esprits (je ne suppose à aucun moment que vous les ayez perdus). Le Navicom vous permettra aussi de choisir vos armes et autres options en toute tranquillité.
Pour les plus faibles, rien de tel qu'être invincible avec des armes illimitées. Maintenez la touche < Shift > droite et tapez LOLIFE. Le message « Cheat Enable » apparaîtra alors sur l'écran HUD pour votre plus grande joie. Autre astuce : appuyez sur les touches < Alt > + < P > pour faire une pause et appuyez sur les touches 1 à 7 pour avoir chaque « combat pod ».

WING COMMANDER ACADEMY (PC)

Lancer le jeu en tapant : WCR ESRT -K < Return >. Dès que votre PC commencera à fumer, vous aurez dix secondes pour fuir à plus de 10 mètres de votre micro, avant que ce dernier n'implose... Ok, ce n'est pas vrai. J'avoue tout : en fait votre vaisseau obtiendra des boucliers permanents et vous pourrez détruire un vaisseau locké en appuyant sur les touches < Alt > et < Del > simultanément.



vous attendent, prenez les packs d'énergie ainsi que la batterie sans oublier le fusil à répétition. Retournez à l'officier ainsi qu'au garde dont vous vous étiez occupé quelques instants plutôt et prenez l'escalier de droite. Pulvérisez les trois gardes qui se trouvent dans la salle et foncez à l'escalier.

NIVEAU 0
Excursion à l'extérieur

Allumez les trois Stormtroopers avant qu'ils ne vous règlent votre compte, allez à gauche du sas, montez l'escalier et blastez la tourelle. Revenez sur vos pas et franchissez le sas. Prenez l'ascenseur, tuez les trois gardes ainsi que l'officier, prenez les packs d'énergie ainsi que les détonateurs thermiques, activez l'interrupteur et récupérez la clé (code 5). Prenez les recharges et revenez aux deux sas qui étaient verrouillés, franchissez-les, atomisez le Commodore, empruntez le couloir à droite, liquidez les deux officiers et activez l'interrupteur. Ressortez et faites le tour du bâtiment central en prenant au passage la supercharge du bouclier puis massacrez tous ceux qui seraient désireux de s'opposer à votre avancée (gardes, officier).

Direction la salle de contrôle !

Contournez le bâtiment et allez à l'escalier dissimulé dans la paroi à droite des sas. Montez-le, achevez le garde qui se trouve en haut et redescendez. Revenez au sas principal (là où vous avez pris la clé code 5) et allez au bout du couloir. Redescendez l'escalier.

NIVEAU -I
Descendez à la salle où vous aviez anéanti le garde ainsi que l'officier, allez à gauche et passez le premier sas que vous verrez sur votre gauche. Assassinez le garde et allez au pupitre de commande, consultez le code que vous détenez et reproduisez-le par appuis successifs sur la barre espace, tout en étant face à chaque symbole. Ceci vous permettra d'accéder au sas verrouillé qui se trouve derrière vous.

NIVEAU 0
La salle de contrôle

Montez l'escalier et réduisez au silence toutes les défenses (gardes, tourelles) que vous rencontrerez, après quoi franchissez le sas au bout du couloir et liquidez les deux Commodores qui s'y trouvent. Par souci de clarté, l'interrupteur de gauche sera noté G et celui de droite D. De plus, les trois portes que vous avez pu apercevoir en montant les marches seront respectivement notées (du bas vers le haut) : 1, 2 et 3.
Actionnez G une fois. Allez à la porte 3, franchissez les deux portes et actionnez l'interrupteur, puis remontez à la salle de contrôle.



Activez G une fois, et faites de même avec D. Allez à la porte 2, annihilez le Commodore et franchissez le sas pour actionner l'interrupteur. Remontez à la salle de contrôle.
Actionnez G une fois et faites de même avec D. Allez à la porte 1, butez le garde, passez le sas, activez l'interrupteur et retournez à la salle de contrôle.
Activez pour la dernière fois G et ensuite D, passez maintenant par le passage qui s'est ouvert sur votre droite, montez l'escalier et récupérez l'échantillon de métal PHRIK. Dès que vous en serez en possession, la colonne sur laquelle vous vous trouvez va se mettre à descendre.

NIVEAU -I

Destination la sortie

Foncez dans le passage situé à votre gauche, une fois que vous serez tout en bas. Attention, ne traînez pas, le sol vous fait perdre de la vie.
Prenez l'ascenseur, ressortez et suivez le couloir à droite. Montez les escaliers à droite, allez jusqu'au sas au bout du couloir et sautez dans le trou sur votre droite (munitions).
Sortez de la pièce et prenez les recharges dans celle de gauche. Allez ensuite tout au bout à gauche. Un mince interstice vous permettra de tirer sur l'interrupteur caché. Allez à droite au bout et franchissez la porte (détonateurs thermiques, packs d'énergie), puis prenez l'ascenseur à droite du sas en ressortant. Sortez et empruntez l'escalier à droite. Foncez jusqu'au bâtiment central extérieur, faites-en le tour et prenez l'ascenseur. Descendez par la gauche (une toute petite chute) et pour finir, descendez l'escalier et rendez-vous à l'aire d'atterrissage. Mission suivante !

MISSION 5 : GROMAS MINES

NIVEAU 0

Quatrième guerre mondiale !

Prenez les munitions et les détonateurs thermiques. Allez à gauche de votre point de largage, descendez et massacrez tous ceux qui viennent vous faire la peau. Ne lésinez pas sur les moyens, ils sont tous bons : détonateurs thermiques, fusil à répétition, pistolaser, fusil-laser, etc...
Objectif à atteindre : détection possibilité survivants 0 %... bip...
Prenez la supercharge pour le bouclier et ratissez la zone suivante. N'omettez pas de ramasser l'ensemble des munitions que vous pourriez récupérer. Prenez la supercharge pour vos lasers et en avant pour la zone suivante ! Nettoyez systématiquement les différents espaces des droïdes, gardes et autres

nuisibles qui pourraient s'y trouver. Une fois que vous serez parvenu à l'ascenseur : montez !

NIVEAU I

Rejoindre le pylône central

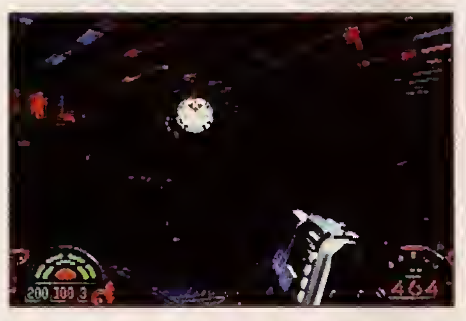
Atomisez les officiers ainsi que les Stromtroopers, prenez les munitions, recharges et le CUTTER LASER JERON. Franchissez la porte en face (Commodore, gardes), descendez l'escalier et pulvérisez les deux gardes. Remontez l'escalier et allez à gauche, prenez l'ascenseur, suivez le couloir. Détruisez la tourelle ainsi que le Commodore et le garde. Continuez, réduisez le garde suivant en poussière, suivez le couloir, anéantissez les Commodores, les officiers et les gardes. Empruntez le sas de gauche (packs d'énergie, recharges), puis celui de droite (Commodore, garde). Sautez sur le pylône central quand il sera à votre hauteur. Une fois arrivé tout en bas, attendez qu'il se mette à remonter pour pouvoir sauter dans le premier passage souterrain. Blastez le garde.

NIVEAU -I

Le premier sas que vous allez rencontrer est verrouillé, la clé bleue se trouvant un peu plus loin. Allez à droite et suivez le couloir, continuez à droite jusqu'à ce que vous arriviez au-dessus du vide. Sautez dans le renfoncement de droite et prenez la clé bleue.

Refaites le chemin en sens inverse et franchissez la porte. Prenez les munitions, continuez et sautez dans le trou. Abattez les Stormtroopers qui vous gênent, allez au bout et descendez sur la plate-forme située juste en dessous de vous. Une fois dessus, prenez votre élan pour pouvoir passer au moment où la colonne sera au-dessus du passage.







Allez au bout, prenez l'ascenseur et explorez tous les couloirs environnants, ceci afin de pouvoir récupérer le maximum de bonus dont une vie en particulier. Revenez ensuite au réacteur qui se trouve en plein milieu de la pièce. Placez votre charge séquentielle dans l'emplacement prévu à cet effet. Maintenant foncez avant que la planète n'explose !

Autodestruction programmée

Vous allez rencontrer un Titan constitué uniquement d'acier et qui va tenter de vous retenir ici définitivement. Utilisez le Cutter Laser Jeron jusqu'à ce que mort s'ensuive. Suivez le couloir qui s'est ouvert et foncez. Montez à l'aide de l'ascenseur. Franchissez le sas, et allez au suivant. Activez l'interrupteur. Surtout ne bougez pas de votre emplacement tant que tous les sas ne sont pas tous ouverts, profitez-en pour liquider tout le monde et foncez ! Sautez à bas de la falaise et prenez la supercharge. Effectuez le grand nettoyage de printemps, c'est le meilleur moment ! Suivez le couloir qui est dans un recoin, courez, ne vous arrêtez pas. Allez jusqu'à l'avant-dernière zone (celle avant l'ascenseur), vous verrez un muret qui vous permettra d'accéder (une fois que vous aurez sauté dessus) à la plate-forme du début de la mission.

Voilà pour ce qui est de la mission 5. Admirer la scène cinématique…

À bientôt et bonne chance Kyle Katam. Les rebelles comptent sur VOUS… ■

FIN DE LA PREMIÈRE PARTIE.

(C'est énervant hein ? !)



par MIDAM

On peut rêver !



















Copyright © éditions Dupuis, *Kid Paddle* par Midam.

NEXT

AU SOMMAIRE DU PROCHAIN NUMÉRO :

- **COMMAND & CONQUER.** Ne rêvons pas, il y a peu de chance que l'on ait le test. En revanche, on aura assez de matériel pour vous faire une preview musclée sur la bête.
- **DAEDALUS ENCOUNTER.** Après une méga preview sur le bébé, le test le mois prochain.
- **Le CD-Rom** contiendra non seulement les démos juteuses pour lesquelles vous salivez tous les mois, mais en plus, plusieurs minutes de vidéo consacrées à l'ECTS de Londres de ce mois.

Génération 4
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex France
Tél. : (33) (1) 49 88 63 63.
Fax : (33) (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard.
Chef de l'information : Didier Latil.
Rédacteur en chef : Olivier Canou.
Correcteur : Virginie Verneyaut.
Rédacteurs: Thierry Falcoz, Éric Ernaux, Olivier Rogé.
Ont participé à ce numéro : Michel Houng, Anne-Karine Denoble, Frédéric Marié, Bruno Cardot, Ronan Fournier.

RÉDACTEURS GRAPHISTES
Maquettistes : Frédéric Cauchy, Sophie Lahaxe, Thierry Caplat.
Chef du service PAO : Frédéric Levesque.
Infographie, flashage, vidéo et retouche : Jean-Pierre Carreira, Cédric Chabrely, Lionel Michel, Laurent Filippi, Céline Gontier, Carol Gregg, Laurent Langeron, Philippe Martin, Julien Dry, Olivier Monbel, Bruno Levesque, Karim Mezoudji.

PUBLICITÉ
Antoine Harmel assisté de Katia Kamisky.
67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex France
Tél. (33) (1) 48 59 13 14.
Fax : (33) (1) 48 59 01 60.

FABRICATION :
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé assisté d'Isabelle Dubuc.
Assistantes de fabrication : Mireille Mugneret.
Service lecteur : Yolaine Huet, Patricia Oulaï.

DIFFUSION, VENTES
Responsable : Olivier Le Poivin -TE 73-.
Tél. : 49 88 63 75.

MARKETING
Responsable du marketing : Christine de G ndt.
Promotion/communication : Nathalie Sergent.
Maquettiste : Alexandre Lenoir.

TÉLÉMATIQUE
Jacques Caron, Xavier Chambon, Arnaud Dadure, Éric Lebette, Laurent Poupet, Cécile Gerret.

ADMINISTRATION ET COMPTABILITÉ
Chef comptable : Leila Aithabib assistée de Nadia Sahel.
Comptables : Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients), Patrick Vendendriessche (fournisseurs), Sylvie Crossard, Isabelle Gonzales.
Assistante administrative : Paulette Sebag.

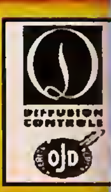
DIRECTION ÉDITORIALE
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

ABONNEMENT
11 numéros : 290 F. Étranger : 410 F.
Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 16 (1) 43 42 00 60.

Génération 4 est une publication de Pressimage, SARL au capital de 1 000 000 francs.
Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspell, 93108 Montreuil Cedex France.

Commission peritaire : N° 69731 — ISSN 09878700X — Dépôt légal 2ème trimestre 1995.

HOT-LINE DISQUETTES
Pour tout problème concernant vos disquettes de démos défectueuses, contactez notre hot-line au 16 (1) 49 88 63 90 ou 16 (1) 49 88 63 70.



le kiosque multimédia

CD Consoles, le magazine des screenagers, vous propose, au sommaire du numéro 6, l'actualité française et internationale, un dossier complet sur le CD-ROM, le point de vue de Jacques Toubon sur les jeux vidéo, une enquête approfondie sur la nébuleuse Sega, des avant-premières 3DO, Saturn et CD-i, ainsi que de nombreux mots de passe et autres astuces pour avancer plus vite dans vos jeux favoris.



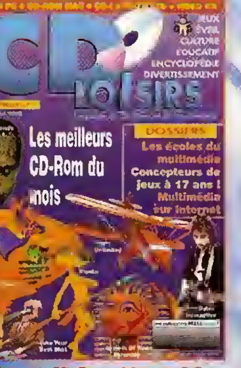
Inclus :1 BD Street-Fighter II

Fans de Consoles, n'attendez plus et passez à **Top Consoles**, le nouveau magazine des univers Sega et Nintendo. Dans le numéro 2, la suite des soluces de Mister Nutz et Demon's Crest, un dossier complet sur les jeux de combat, la suite de la BD Street Fighter 2 en français, les tests complets des nouveutés du mois, les news, et la rubrique Japanime.



Inclus : 1 CD Rom Mac, PC et Audio !

Culture et technologies interactives ont enfin leur magazine ! **Interactif** n°2 vous propose un grand dossier sur le livre de demain : va-t-on vers un monde sans papier ? Vous découvrirez également Smart City, ou la ville intelligente du futur, la face cachée d'Internet n'aura plus de secret pour vous, et vous saurez qu'on peut accéder aux mondes virtuels sans se ruiner. Sans oublier Mr Cibaire, le magazine dans le magazine.



Inclus : 1 CD-Rom Mac et PC

CD Loisirs est le magazine actif dans la quête des meilleurs CD-Rom pour votre micro, lecteur CD-i et CD Vidéo. Dans le numéro 7 de CD-Loisirs, vous trouverez un dossier complet sur les écoles du multimédia, sur la conception de jeux, sur le multimédia et Internet, ainsi que les tests de King's Quest 7, Flight Unlimited, Bob Dylan Interactive, Secret of the Pyramids, Take your best shot, etc. CD Loisirs est résolument le magazine "CD-Actif" !



Inclus : 1 disquette et 1 CD-Rom PC

Votre PC est avant tout votre outil de travail privilégié et vous êtes toujours à la recherche de la configuration optimale pour votre environnement professionnel, **Génération PC** est le magazine qu'il vous faut. Au sommaire du numéro 24, un grand dossier sur les portables abordables du marché, les moyens de donner du tonus à vos documents, comment préparer la fête de la musique avec votre PC, un guide d'achat complet sur les onduleurs, ainsi que de nombreux tests...



Inclus : 1 disquette et 1 CD-Rom PC

Le plus court chemin entre votre PC, la création et les loisirs s'appelle le **PC Fun**. Au sommaire du numéro 4, vous découvrirez comment naviguer sans peine sur Internet depuis votre ordinateur favori, ainsi que l'adresse des meilleurs sites du genre. Vous apprendrez également à maîtriser Corel Draw ou 3D FX, à optimisez votre PC sans peine, à choisir votre nouvel écran 17 pouces, et à réaliser les plus belles figures dans Flight Unlimited !

Que serait votre console CD-i sans un indispensable guide complet des meilleurs titres CD-i du marché ? **Génération CD-i** numéro 3 est là pour vous aider à mieux choisir. Vous y trouverez un reportage sur Infogrammes, une interview de J.-C. Larue, responsable de Philips Interactive, ainsi que les tests des meilleurs titres CD-i du moment.



Univers Mac est et reste la référence Mac et compatibles Mac, mais c'est aussi un Newtoniste convaincu ! Au sommaire du numéro 45, vous trouverez tout ce que vous devez savoir sur les traducteurs, le multilinguisme (le chinois et l'arabe sur Mac, ça marche !), Louis Bertignac et son Mac, les meilleurs endroits pour acheter son Mac sans se faire avoir, ainsi qu'un dossier complet sur les nouvelles unités amovibles de stockage.

Inclus : 1 disquette et 1 CD-Rom Mac

Version française commentée par Xavier de Lapparent, champion du monde de voltige aérienne

© Alain Maire

FLIGHT UNLIMITED™

Bientôt disponible sur CD-ROM PC

Vous avez déjà eu le vertige ?

"Que c'est beau! Si l'on est ébloui par la qualité d'affichage, c'est surtout la prise en compte de l'aérodynamique qui différencie Flight Unlimited du reste des simulateurs de vol." **Joystick - Intérêt - 92% Technique 90%**

"Doté d'un réalisme incontestable, Flight Unlimited vous permet de réussir mille pirouettes en plein ciel et d'en apprendre presque autant!" **Génération 4 - 85%**

"Simulateur de vol aussi impressionnant que fabuleux, Flight Unlimited représente un bond spectaculaire vers l'hyperréalisme. Un produit complètement ahurissant!" **MPC - Très bon**

"Un fabuleux simulateur de vol qui combine excellence technique et accessibilité, ébranlant la position dorée du roi des simulateurs." **PC Loisirs - ★★★★**

"Flight Unlimited, l'As de la Voltige." **Micro Simulateur**





28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex